精訊電腦

77年11月10日出版 零售110元

■ SEGA

孔雀王・錫魯巴船長
決戰魔王谷

RPG濫觴—Dungeon & Dragon報導
實務動畫話巧匠・任天堂三國志說明指引
花天神話電腦繪圖系列・MAC天地初試啼聲



另一個席捲風潮

SEGA今秋的震撼 十六位元家庭遊樂器—MEGA DRIVE

■ 遊戲推薦 三國志、巫師戰爭、魔影之門、88年奧運

26

巧匠

巧匠它可以支援各種不能繪圖的語言，使其能繪圖。

它可支援的語言包括了 BASIC，HBASIC，QUICK BASIC，TURBO BASIC，ETBASIC，TURBO C，MICROSOFT C，TURBO PASCAL。

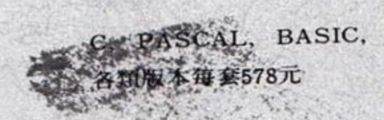
巧匠爲程式設計者提供了動畫技巧介面，與Art Board圖形檔完全相容，並可抓取PC Paint Brush、DR. HALO中的畫面，利用C, PASCAL, BASIC, CLIPPER，將電腦繪圖發揮到淋漓盡致的地步

巧匠可使你在任何中文系統下製作動畫，也可以在任何中文系統執行，若在沒有中文系統的情況下，巧匠可發揮更多的功能，不論是製作展示程式，影像資料庫，或是撰寫娛樂軟體、電腦輔助教學，巧匠是你最好的選擇。

巧匠中還附有巧匠工具程式，包括了一個多功能螢幕資料擷取程式，可以擷取中英文畫面及遊戲畫面，一次不一定要抓全螢幕，可以是你指定區域，此外，該程式能使你指定的區域變亮、變暗等功能，許多的技術無法在其他軟體中見到。

爲了讓使用者能輕鬆的學習操作巧匠，巧匠中還附送了由巧匠製作的「巧匠補習班」，以電腦輔助教學的方式教你操作巧匠，使得學習成爲享受。

別猶豫了！巧匠，再配合上負責的售後服務，你必定滿意！



C, PASCAL, BASIC,
各類版本每套578元

總代理



松崗電腦圖書資料有限公司
SUNG KANG COMPUTER BOOK CO., LTD.

總　公　司：台北市敦化南路593號5樓(02)7082125
台中分公司：台中市台中港路2段64-3號(04)3257900
高雄辦事處：高雄市苓雅區福建街385號(07)3131325
郵政劃撥：01090308號　松崗電腦圖書資料有限公司

圖騰的好處你不能不知道

象徵對圖案處理能力的圖騰柱

將遊戲中的圖形轉至Paint-Brush上編輯

在圖案中加中文字體

相信你也有類似的經驗：對ＰＣ上的中文、繪圖、動畫或娛樂軟體等方面有著濃厚的興趣，可惜因軟體上的差異和限制常碰到許多困擾，非但無法解決，甚至求醫無門。在這個時候，由畫面擷取展示圖形以及數個圖形轉換程式所組成的軟體……「圖騰」，便是你不容錯過的良師……

- 程式常駐記憶體。
- 可將PAINT BRUSH和BASIC上的圖形互轉。
- 在PAINT BRUSH等繪圖軟體的圖形加上中文。
- 將MGA.CGA與中文之間的資料圖形互轉。
- 有四種印表尺寸供選擇，並可決定反相與否。
- 倚天中文化直接鍵入24X24中文字體的全螢幕編輯程式。

……更多的功能、更大的便利等待你的發掘！



P201 IBM PC/XT/AT及其相容電腦專用

精訊資訊有限公司 台北市10206重慶北路一段22號6樓
(02)511-4012/5713657
郵政劃撥：0797234-8精訊資訊帳戶

精訊電腦

中華民國75年10月10日創刊號發行
中華民國77年11月10日
行政院新聞局出版事業登記證局版
台誌字第5452號
中華郵政管理局雜誌交寄北台字第2062號

顧　問／林振聲　劉陳祥
發行人兼總編輯／李培民
主　編／鄭洵錚
編　輯／李美珍　林繼文
美術編輯／蔡文姬　黃秋萍
特約作家／宋明義　高文麟　徐政棠　蔡承澔
林元明　鄭明輝　西門孟　葉堂祺
發行業務課／劉昭毅　詹振文　陸純忠
廣告業務課／李永良
會計組／陳慧仙
發行所／精訊電腦雜誌社
社　址／台北市10206重慶北路一段22號6樓
電　話／571-3657・511-4012
郵政劃撥／0797234-8號精訊資訊帳戶
印刷所／士達印刷有限公司
地　址／台北市士林區前街15號
電　話／8368631
零售總經銷／聯宏書報社有限公司
地　址／台北市南京西路262巷11號
電　話／5620282・5628587
法律顧問／統領專利商標法律事務所
地　址／台北市忠孝東路1段150號12樓之1

零售價每本110元　訂閱一年十二期新台幣1100元

港澳地區一年訂費US$75元(含航空郵資)，US$50元(含水陸郵資)，掛號外加US$10元，滙票或支票付款皆可，請寄 精訊電腦雜誌社。



目錄

26
中華民國77年11月10日
〈第三卷・第二期〉

遊戲說明篇

交流道

應用集

OAK

編輯室手記

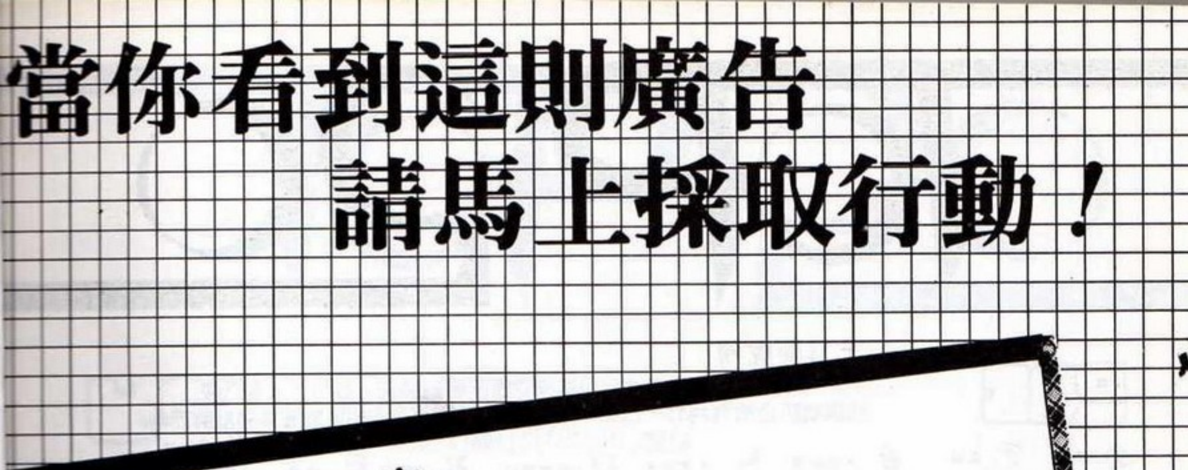
在任天堂大力發佈「超級任天堂」即將問市的新聞之際，與其各領風騷於一方的SEGA公司搶先於九月底推出今秋最具震撼性的作品——MEGA DRIVE，一部十六位元採68000系列與Z80雙CPU系統的新型遊樂器。說起她的震撼性，可論其CPU系統、機座多功能化的設計、卡匣磁片並行與售價的低廉；爲將此一機型完整地介紹給讀者，本刊特請林之明先生多方搜集資料，從MEGA DRIVE的主機內部結構、機座功能、圖形音效到新軟體的引薦解說，可謂軟硬功夫齊備。請在「十六位元新型遊樂器——MEGA DRIVE」一見眞章!

根據本刊第二次讀者意見調查表的統計發現，除却娛樂軟體外，讀者最常使用的是電腦繪圖軟體。我們曾在十二、十八與廿二期分別介紹過Paint Brush、GEM與Halo 等著名國外繪圖軟體，但對於能搭配中文使用者則至今闕如，因此本期所推薦的「巧匠」與「花天神語」繪圖系列便顯得意義非凡。這兩套軟體的許多功能設計都是別具匠心，國內首創，而其扮演能提供程式設計者應用的工具角色，更突顯出其設計者「推己及人」的包容作風，實爲初學程式設計者之福。

隨著美國蘋果公司台灣區總代理福斯興業公司，這兩個月來的廣告攻勢，Macintosh似乎有意再締造一次去年「512KE」的銷售旋風。有鑑於MAC使用者日增，而國內電腦雜誌業界對此機型尚無定期多元化的報導，本刊自二十八期起，敦請賴建宇先生以玩家的角度，定期在「MAC天地」中爲讀者介紹MAC軟硬體方面的各類資訊，當然少不了讀者最關心的Game了！這個園初播種子，歡迎MAC的玩家踴躍發表你的心得，合力灌溉使其茁壯！

此外，本期增頁報導的「遊戲推薦」中，PC版幾乎囊括了所有遊戲，如「魔影之門」、「三國志」、「1988漢城奧運」等佳作，夠PC玩家忙上好一陣子。而KOEI公司同名的任天堂版文字遊戲——三國志，則以指令解說，操作指引的角度撰寫，其中中日文對照的部分，正是目前玩家汲汲尋找的資訊，想進入三國時代的你絕不容錯過！

李培民



若沒有踏出第一步，怎麼發掘自己的潛能？

在電玩世界裏，高文麟孜孜不息以「創世紀Ⅲ」引發ＲＰＧ的濫觴；徐政棠快手解答ＲＰＧ的功力；鄭明輝巨細靡遺繪製３－Ｄ迷圖的壯舉，向來是電腦玩家津津樂道的軼事。

事實上在欽慕他人之餘，你可曾捫心自問：我可以嗎？當然沒問題！只要你把握動作筆記，釐清繁複的原則，便能將自己玩ＲＰＧ的歷險過程完整地以獨特的文體(參考日誌、答問集或故事劇情等方式)，與廣大的精訊之友分享。

精訊電腦邀請你加入
RPG的神幻天地

來稿請以稿紙橫寫，並儘可能加附相關圖照片，以利編排，稿費從優。

精訊電腦雜誌社
台北市10206重慶北路一段22號6樓
TEL：(02)571-3657　511-4012

TOP 20

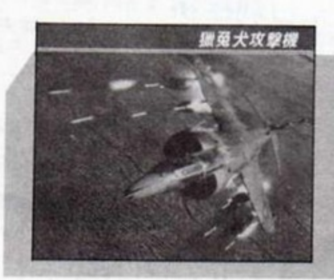


十月龍虎榜

TOP 20(ROC) 是國内十月份娛樂軟體的暢銷狀況，其排行來源乃依精訊資訊公司九月廿一日到十月廿日,中文説明書的銷售數量累積計算而得。

(圖示)：動作　(圖示)：冒險　(圖示)：角色扮演　(圖示)：工具程式　(圖示)：迷宮歷險　(圖示)：模擬　(圖示)：博弈　(圖示)：戰略

上月名次	本月名次	遊戲名稱	AM	AP	MAC	C64	IBM	ST	出版公司	種類
--	1	星際特遣隊					*		SSI	角色扮演
--	2	銀河飛鷹		*			*		FIREBIRD	角色扮演
--	3	異星戰火	*				*	*	PARAGON SOFTWARE	角色扮演
--	4	三小福	*				*	*	CINEMAWARE	動作
--	5	聯合艦隊		*		*			ELECTRONIC ARTS	戰略 模擬
4	6	圖騰中文擷圖系統					*		KINGFORMATION	工具程式
1	7	創世紀 V		*		*	*		ORIGIN SYSTEMS	角色扮演
14	8	創世紀 IV		*		*	*	*	ORIGIN SYSTEMS	角色扮演
20	9	保皇騎士	*	GS	*		*	*	MINDSCAPE	戰略 角色扮演
--	10	飛行坦克	*			*	*	*	MICROPEOSE	戰略 模擬
12	11	冰城傳奇	*	*		*	*	*	ELECTRONIC ARTS	角色扮演
5	12	冰城傳奇 III		*		*			ELECTRONIC ARTS	角色扮演
11	13	漁歌麻將					*		KINGFORMATION	博弈
6	14	血型占星術					*		KINGFORMATION	工具程式
8	15	超級模擬飛行		*		*	*		ELECTRONIC ARTS	模擬
10	16	荒漠游騎兵				*			ELECTRONIC ARTS	角色扮演
--	17	創世紀 I		*		*	*		ORIGIN SYSTEMS	角色扮演
9	18	星際航艦					*		ELECTRONIC ARTS	角色扮演
--	19	名星杯棒球賽		*		*		*	ACTIVISION	動作
7	20	上古代戰爭藝術(海戰篇)					*		BRODERBUND	戰略







TOP 20



排行來源：

*TOP 20 (USA)*取材自「*LOGIN*」雜誌

上月名次	本月名次	遊戲名稱	AM	AP	MAC	C64	IBM	ST	發行公司	種類
4	1	INTERCEPTOR	*						ELECTRONIC ARTS	
3	2	ULTIMA V 創世紀V		*		*	*		ORIGIN SYSTEMS	
6	3	BARD'S TALE III 冰城傳奇III		*		*			ELECTRONIC ARTS	
2	4	WASTELAND 荒漠游騎兵		*		*			ELECTRONIC ARTS	
4	5	DUNGEON MASTER						*	FTL GAMES	
12	6	OIDS						*	FTL	
16	7	MANIAC MANSION 瘋狂大樓		*		*	*		ACTIVISION	
--	8	ZOOM	*						DISCOVERY	
5	9	ROADRUNNER				*		*	MINDSCAPE	
--	10	PALADIN	*						CINEMAWARE	
8	11	THREE STOOGES 三小福	*				*		CINEMAWARE	
20	12	HARRIER COMBAT SIMULATOR	*	*		*	*		ELECTRONIC ARTS	
--	13	QUESTRON II 魔界神兵		*		*	*	*	SSI	
14	14	ROADWAR	*			*			ARCADIA	
--	15	DELUX PHOTO LAB	*						ELECTRONIC ARTS	
11	16	ARRGH	*						ARCADIA	
7	17	DEATH SWORD 死亡之劍	*	*		*	*	*	EPYX	
17	18	UNIVERSAL MILITARY SIMULATION					*	*	RAINBIRD	
15	19	FALCON 蒼鷹戰鬥機			*		*		SPECTRUM HOLOBYTE	
--	20	ROCKET RANGER	*						CINEMAWARE	







TOP 10

任天堂·日本

本榜取材自"Family Computer"雜誌1988年第十九、二十期。

上月名次	本月名次	發行公司	種類	種類
1	1	七龍珠二代	BANDAI	
--	2	88年奧運	KONAMI	
--	3	靈幻道士	PONY	
--	4	孔雀王	PONY	
5	5	模擬戰爭	NINTENDO	
4	6	燃燒野球'88 決定版	JALECO	
--	7	源平討魔傳	NAMCO	
6	8	三國志	NAMCO	
7	9	烏龜報恩	HUDSON	
2	10	伊蘇國	VICYORY MUSIC	

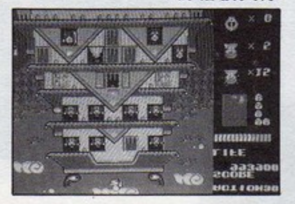
SEGA·日本

本榜取材自"Beep"1988年十一月號 。



←藍色霹靂號

↓滑稽救火隊



上月名次	本月名次	遊戲名稱
--	1	決戰魔王谷
2	2	超級泡泡龍
1	3	忍
3	4	藍色霹靂號
4	5	劍聖傳
9	6	時空戰士3D
6	7	天才巴克朋
8	8	劍王
--	9	凶猛之鷹

VIDEO GAME

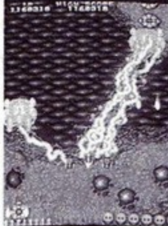
超級火鳥號
TAITO

宇宙曆 3018 年，波魯科星的宇宙貨物運輸船「培魯里號」在運送特殊防禦武器時，連絡電訊突然中斷，同時在宇宙中出現了許多巨大的行星，原來這是「基坦」星人的傑作。

宇宙警察總部立刻下令緊急出動名爲「星際船艦」號的宇宙巡邏隊，該巡邏隊中隨時待命的「超級火鳥號」受命後立刻出發，駕駛「超級火鳥號」的飛行員是Tatsujin。

「超級火鳥號」(Tatsujin)是TAITO公司繼「雙眼鏡蛇」之後的超難度太空射擊遊戲。遊戲的方式採取八向控制，在戰鬥途中可以取得增加武器、火力的物品及武器選擇物品。遊戲的長度多達二百個區域，在這廣大的區域中有五種巨大的怪物等著你，而這五種怪物可以承受得起「超級火鳥號」一百發以上的武器射擊，個個都是非常難對付的角色！



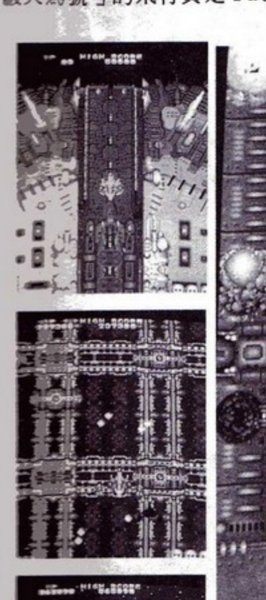




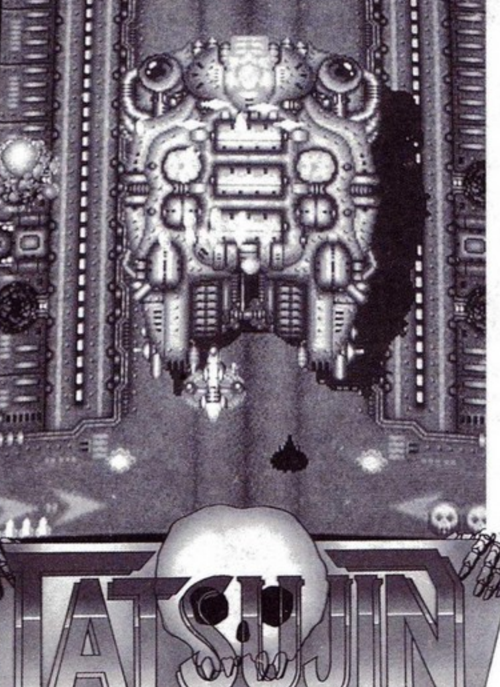
J型坦克× 25000分

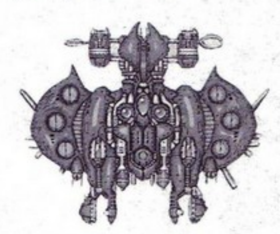


德斯巴姆× 35000分









巴茲德隆× 30000分



克魯斯× 40000分



德克拉巴× 50000分

VIDEO GAME

◐增強武力及防禦力的物品介紹

在遊戲中最重要就是取得Ⓟ物品，可以使「超級火鳥號」的攻擊力增加。每取得五個Ⓟ，「超級火鳥號」的武器威力便可增加一個等級。

Ⓟ Power Shot

遊戲開始時「超級火鳥號」的基本射擊武器，子彈呈扇狀分開，攻擊的範圍很大，有三個等級。

Ⓟ Santa Laser

發射時有如閃電般的強力雷射武器，可以不斷發射使敵人受到相當程度的破壞，唯一的缺點就是無法分辨敵人所射擊的子彈。

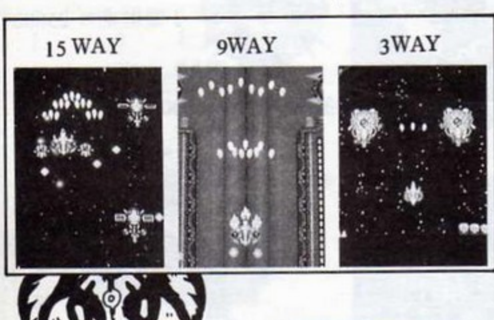
Ⓟ Tatsujin Bean

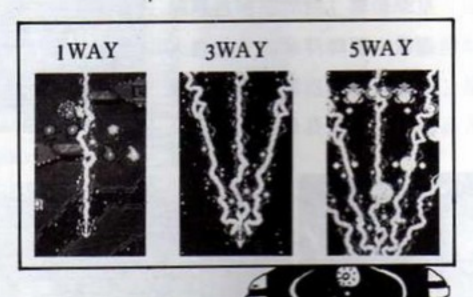
Tatsujin Bean是有強力貫穿破壞力的武器，對付小敵人或畫面中敵人很多時使用，威力最強。

Ⓟ Tatsujin Bomb

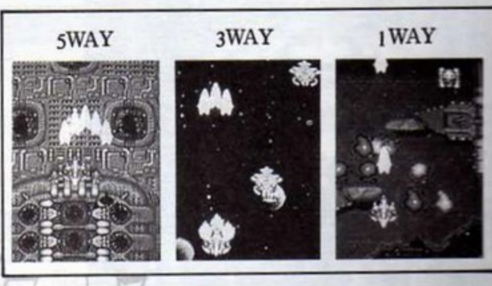
類似於「雙眼鏡蛇」中的炸彈效果，可以使周圍的敵人受到嚴重的破壞。由於破壞的範圍廣，所以是危急中最佳武器，最高可以保留十個。

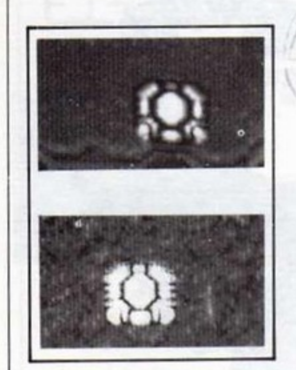
／林元明



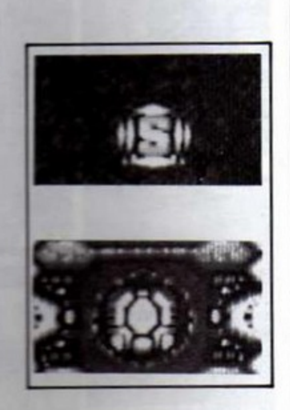






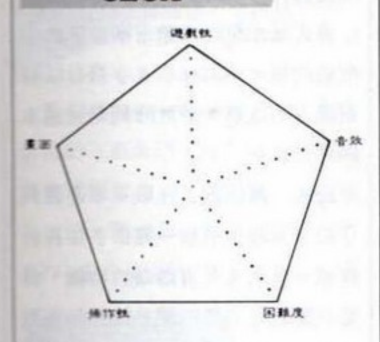






VIDEO GAME

Scramble Spirit
SEGA



◐浩劫再現

人類在廿一世紀初，發動毀滅性的核子戰爭，造成了地球史上最大的核戰浩劫。核戰後，地球上只剩下少數殘存的人類在全球各地組織小國家，並且脫離核戰所帶來的創傷與痛苦。人人都期待未來的地球是個永遠不再發動戰爭、永遠保持和平的世界。

在××地的某一天，可怕的事情又發生了。地球遭受了許多不明物體的攻擊，中央本部受創嚴重，只剩下二架能夠起飛作戰的飛機，可抵擋不明物攻擊……。

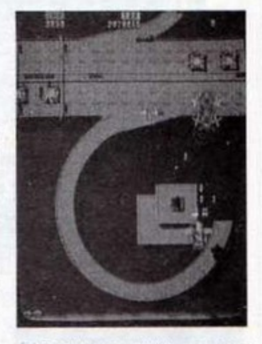
這是SEGA公司1988年所推出的最新射擊遊戲"Scramble Spirit"的故事大綱，同時這個遊戲也是SEGA公司利用磁碟系統SYSTEM 24所完成的第二個投幣式電玩軟體。

◐操作說明

採用八方向搖桿控制，有三個控制鈕，一個爲對空與對地同時射擊鈕；在射擊按鈕的右邊是隊形變換鈕（在擊毀大型武裝直昇機時，可取得隊形變換物品）；射擊按鈕上方的按鈕可以發射救援機之飛彈，威力強大可以使敵人造成重大傷害。

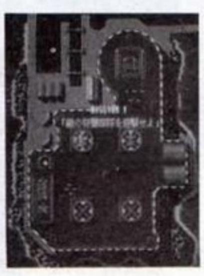
◐任務說明

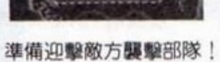
本遊戲共有六種任務，也就是六關。一、三、五單數關爲高空攻擊，二、四、六雙數特別任務關爲超低空攻擊，當然其中不包括與特別難纏的怪物作戰畫面。整體來說，這個遊戲的困難度很高，敵人的子彈射擊速度也很快，必須及早組成飛行編隊，破壞地上的攻擊目標，並在適當的場所與時機發射飛彈以確保主機的安全。



擊毀武裝直昇機後，會出現救援機。

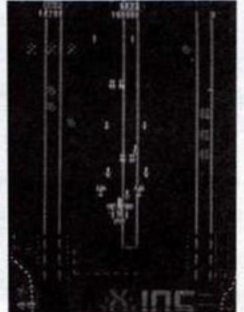






準備迎擊敵方襲擊部隊！

核戰後的地球一片淒涼。







發現敵方大型航空母艦，主機與救援機迅速變換隊形作戰。

VIDEO GAME

◐遊戲攻略

⑴任務一：水中城市

必須先熟練隊形變換，以取得絕對優勢。小心提防敵方的飛行編隊，首領爲超大型空氣船，必須先破壞船中央的藍色動力盤。在動力盤破壞後，超大型空氣船會分裂爲三台，並向四面八方射出子彈。

⑵任務二：沙漠

在一片有如波浪起伏的沙漠地獄中，以誘導飛彈解決敵方的中型坦克。對付首領「狄斯卡拉」時，必須集中對地武器射擊「狄斯卡拉」四個圓形點。

⑶任務三：宗教都市

在敵人猛烈砲火的攻擊，特別是經過特殊關卡時會出現「巴拉射擊機」，要小心應付。首領爲大型空中母機，引擎是其弱點。

⑷任務四：峽谷

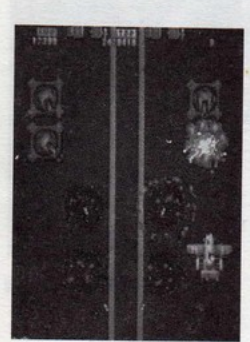
出現大批的中型戰鬥機，實在非常可怕。這關會有兩架武裝直昇機出現，將之擊毀後可以取得救援機。首領爲三架飛行船，由左至右依次幹掉卽可過關。

⑸任務五：荒野

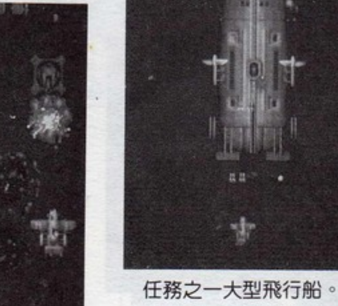
會大量出現類似第三關首領的中型戰鬥機，必須採取 8 字飛行以躲避敵人的攻擊，爭取時間是通過本關的要訣。

最後一關爲海上作戰，本遊戲只介紹了五關，最後一關由各位自行研究。遊戲本身有繼續的功能，但是只能進行到第四關，這是對喜歡射擊遊戲的高手一大挑戰。

／林元明



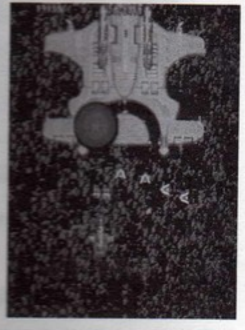
航空母艦的上方出現了大批敵機。



任務之一大型飛行船。



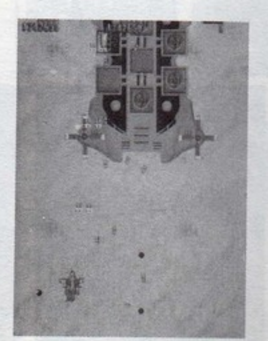
任務之二波浪狀沙漠地帶。



任務之三大型空中母機。



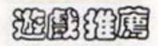
任務之四中型飛行船。









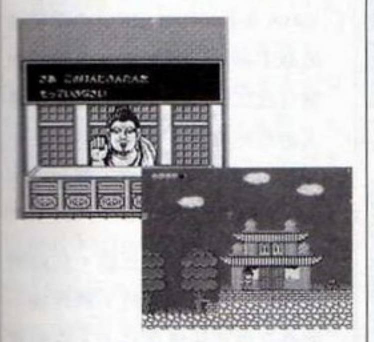


/ 林元明

西遊記

■11月11日發售 / 卡匣版
■Jaleco出版 / ¥5,500

唐三藏師徒一行三人，千辛萬苦取回的三藏眞經，遭牛魔王率領的妖魔軍團奪走。悟空單身一人力戰牛魔王，誓必取回眞經，這是一個RPG動作遊戲。

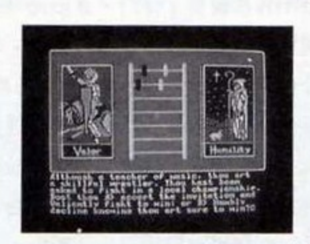




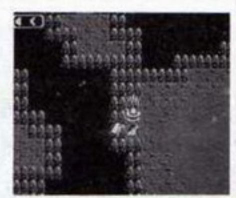
創世紀Ⅳ

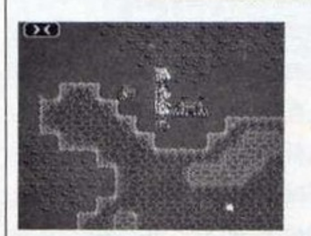
■1月發售 / 卡匣版
■Pony出版 / 價格未定

這是個人電腦「創世紀Ⅳ」的移植版，前一版「恐怖的Exodus」是創世紀Ⅲ的移植版。內容敍述四人勇士殺死了Exodus，Britannia恢復了和平，黑暗時代已結束，新時代又來臨了！在新時代中，你必須去尋找八項美德，這是一項艱苦的挑戰，也是唯一通往聖者之路。







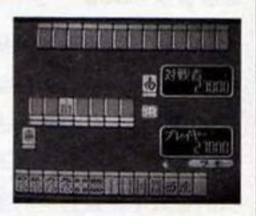


家庭麻雀Ⅱ

■11月下旬發售 / 卡匣版
■Namcot出版 / ¥4,900

前作中有入門、應用、實戰三種遊戲方式，即使是生手也能適應。「家庭麻雀Ⅱ」則是針對高手而設計有三種實戰方式，在基本操作上與「家庭麻雀Ⅰ」完全一樣。





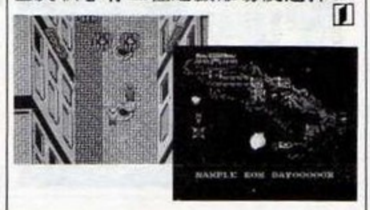


古巴反戰

■12月下旬發售 / 卡匣版
■SNK出版 / ¥5,500

可供兩人同時玩的射擊遊戲，與大型電玩版一樣，可以中途加入遊戲。

遊戲中的主角「卡巴拉」手持機關槍以及手榴彈爲武器，必須救出同伴並且戰鬥。遊戲全部有十關，除最後一關外，其餘皆可選關；每一關的最後都有頭目等待你，「古巴反戰」有三種遊戲難易度選擇。



黑魔城外傳

英文名稱：Beyond Dark Castle
適用機型：MAC
出版公司：Silicon Beach
原版售價：US$

還記得一直盤據麥金塔遊戲軟體排行榜之榜首的「黑魔城」(Dark Castle)嗎？只要玩過麥金塔電腦的玩家，幾乎沒有人不對它那逼眞的音效、細緻動人的圖樣讚歎不已；它可稱爲動作冒險類遊戲的典範，更是黑帶級的遊戲！

由於「黑魔域」屬於難度較高的遊戲，所以不少玩家可能歷經某些奮鬥後，就將之暫時「冷凍」了。但是眞正的玩家們想必都已在經過一番心智和體力的努力後，將邪惡自大的黑武士（Black Knight）從他寶座上「拉」下來了吧！故事到此似乎已經結束，但仔細想想總覺得有些不對勁，可憎的黑武士並沒有死呀？任務眞的完成了嗎？

謎底在「黑魔城」的續集——黑魔城外傳（Beyond Dark Castle）裏找到了解答。原來黑武士在跌下寶座後，就從寶座後的秘門逃走了。鄧肯王子（Prince Duncan）好不容易發現了秘門，並由此找到通道，到達了黑暗外城的前廳；同時他還由梅林（Merlin）法師那兒得知：若要除掉黑武士，先得找到五顆魔球，然後將它們置於前廳的五個臺座上。如此骷髏門就會開啓，你便可與黑武士決一死戰了。

在續集裏你仍然需要拿到具有魔力的盾牌和火球才能對抗黑武士，除了在前集中常出現的禿鷹、老鼠、蝙蝠、火眼、哥羅飛獸之外，又加入許多兇惡的敵人，諸如毒蛇、大鳥、巨蚊、殺人鳥、守衛等，更布下無數的陷阱和機器人突然發射的飛箭，要想求生已頗困難了，更遑論能見到黑武士並且殺掉他。

但是具有黑帶實力的玩家，想必是不會錯過這富有挑戰性而又刺激的「磨技機會」。筆者第一次見到這套軟體時就爲之神魂顚倒，從它片頭所營造的特殊氣氛和震撼的音響開始，一直到主角和遊戲中各角色的生動表情，再加上配合得恰到好處、幾可亂眞的音效，令人不得不佩服（Silicon Beach公司）的技術，眞不愧是五顆星級的軟體公司！

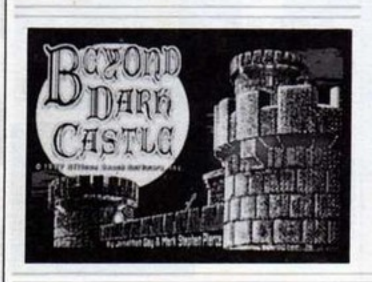
「黑魔城外傳」還有幾項新的特色值得一提：

㈠遊戲的進行採用螢幕捲動式（Scrolling），使人有連貫的感覺。

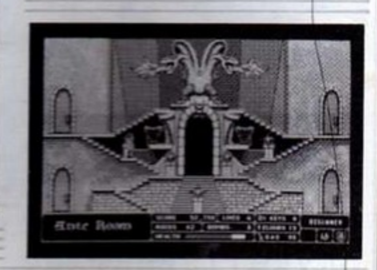
㈡Save和Restore 兩項功能是在遊戲中設計了電腦房，由遊戲中執行此二項指令，這種將指令溶入遊戲的作法，眞可謂是破天荒的頭一遭，令人不得不佩服設計師的創意。

㈢遊戲分初、中、高三級，你必須從初級一直打到高級，到最後一回合才眞正決戰黑武士。它與其他程式相異的是每一級的機關佈置都不同，並不是只有敵人的增加而已。所以當你在初級幹掉黑武士時，別以爲你大功已告成，他只是暫時倒在他的坐椅上，下一回合才剛開始呢！

另外還有些好玩的小地方透露給







各位：在中、高級迷宮中有許多地道，若是您在其中爬行時不小心擡頭撞到地道頂時，鄧肯王子會做出令人拍案叫絕的懊惱動作和音效；還有千萬別忘了到避難洞躲避毒蛇，因爲在地道裏是無法丟石頭的。此外炸彈除了炸地下墓穴的石柱外，也可用來炸機器人或老鼠等敵人。

最後再告訴Macintosh 512 KE的使用者，當您使用飛行背包（Chopper-Pack）去黑森林或沼澤時，由於記憶體的限制，有些音效會被取消。由於「黑魔城」系列遊戲軟體皆是專對麥金塔電腦的特點所設計，IBM雖也有「黑魔城」的IBM版本，但是效果實在差太多，因此若是僅有IBM機器的玩家們，恐怕只有眼紅的份了。想知道到「黑魔城外傳」中幹掉黑武士會有什麼結果嗎？歡迎有恒心、肯接受挑戰的玩家們一起試試看！

／侯格非

飛行戰虎

英文名稱：Prowler
適用機型：IBM PC/XT,256K
出版公司：Mastertronic
原版售價：US$ 29.95

西元廿一世紀，人類已經與外星人建立友好關係，交流文化資訊與科技發展，共同探索宇宙的奧秘，延伸科技巔峯領域。就在此時，一種懷具侵略野心的宇宙民族——Peradus崛起。由於宇宙中適合居住的星球已達飽和，彼此爲生存空間僵持不下，至此掀起戰火，打破長久以來的和平！





藉因浩瀚廣濶的宇宙空間，可輕易躲過彼此火力追擊，雙方戰場轉移到各個居留行星上。你，經司令部選派的飛行員，駕駛「飛行戰虎」——型號Northall Q15- C攻擊直昇機捍衛Ursa Miror Delta-V行星。

別因爲任務艱鉅而妄自菲薄，更勿輕估「飛行戰虎」，戰機上配備了：

①星球掃瞄雷達：測知敵方的動向。
②飛彈系統：四種不同飛彈供選擇發射。
③強力護罩保護「飛行戰虎」兼備噴射機和直昇機的特殊性能，不論飛行速度或機動性均遠超過一般戰鬥機種，當然控制系統也大幅度更改。

相信藉助這些科技的精密配備，必可順利達成任務，祝你成功歸來！

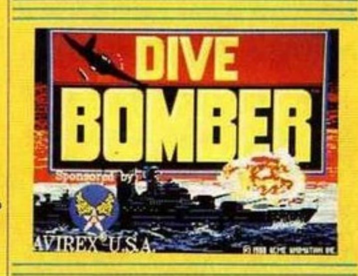
／徐政棠

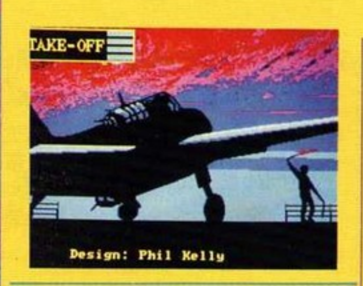
決戰俾斯麥

英文名稱：Dive Bomber
適用機型：IBM PC,256K;AP,64K
出版公司：Acme Animation
原版售價：US$39.95

1941年5月下旬，英國處境岌岌可危，皇家海軍司令部決定布下天羅地網，進行一項嚴密的殲滅計畫——獵殺俾斯麥（Bismarck)！

1941年5月23日19點22分，「俾斯麥號」主力艦和「尤金親王號」重巡洋艦駛入「丹麥海峽」（格陵蘭與冰島之間），英國皇家海軍知道麻煩來了！如果不能及時擊沉「俾斯麥號」，不僅所有海軍兵力的調度必大受牽制，海上交通的運輸補給將面臨嚴重威脅。





5月24日凌晨，當時號稱戰力最強的戰鬥巡洋艦「胡德號」(Hood)，協同主力艦「威斯親王號」(Prince of Wales)和「俾斯麥號」碰頭，沒想到29分鐘內，「胡德號」遭「俾斯麥號」15吋巨砲齊射命中彈藥而沉沒，「威爾斯親王」也慘受重創。英國皇家海軍出師不利，25日凌晨3點6分更失去對「俾斯麥號」的偵測通訊！事情至此，似乎一籌莫展……。

當此危急存亡之秋，剛從美國運來新近出廠的原型機「復仇者」(Avenger)魚雷攻擊機，送到「皇家方舟號」(Ark Royal)航空母艦上；駕駛這型威力強大的攻擊機，你將是英國海軍，甚至全國人民的希望寄託。

本遊戲先練習起飛、降落、飛行和攻擊「俾斯麥號」的靶艦開始，再逐步熟悉「復仇者」的操作技巧。「復仇者」內分成四個視窗：駕駛員、機械師、導航員和尾部機槍手。選擇攻擊任務後，先和隊友抽籤以分配任務，如果抽到最短的，那就代表要去攻擊「俾斯麥」了！

由導航員的地圖上搜尋德軍的戰鬥機、E-boat、U-boat、「俾斯麥號」和己方母艦「皇家方舟號」；不但要反擊來自空中、海面、海底的敵火攻擊，還須兼顧「皇家方舟號」以免無家可歸。

如果抽到短籤，必須攜帶一枚魚雷攻擊「俾斯麥號」，迎向蜂湧成羣的德軍戰鬥機和砲火轟擊，同時維持航向、閃避、反擊並兼顧四個視窗。

當前風檔中出現「俾斯麥號」身影時，立刻打開魚雷艙門，調整航向對準「俾斯麥」；這是二次世界大戰，魚雷不具導向能力，如果射向失準，那就沒機會！而且機上只能攜帶一枚魚雷，只有一次攻擊機會！

魚雷落水了，筆直射向「俾斯麥號」，會不會距離太遠，魚雷命中方位偏差？會不會被避過了？會不會引信不靈？全部希望在此一擊！

接受任務吧！你將是名留青史的唯一人選。現在，就是現在，正是戰火燎天的決戰時刻！記住，只有一次機會，祝好運！

／陳文光



魔影之門

英文名稱：Shadwgate
適用機型：IBM PC/XT,256K
出版公司：Mindscape
原版售價：US$39.95

或許你從來就不知道自己有多麼重要，更別說發揮潛能了，但是目前正面臨的危機，卻只有你能拯救。魔影之門這座城堡主人正企圖召出一隻太古巨獸，協助轄治天下，只有流著皇族血統的後裔，才能進入城堡阻止城主的瘋狂行爲，而你正是唯一的人選！這項工作挑戰性極高，稍有差錯，隨時慘遭殺害！所以一旦成功達成任務，我們將奉你爲王，享受無盡榮華富貴。

出發吧！勇士，爲眞理與自由而戰！









「魔影之門」這個遊戲原本是Macintosh的軟體，如今移植到IBM PC上，可見暢銷程度。雖然IBM PC的解析度和音效上比Macintosk遜色，但是就IBM PC的軟體而言，已經算是個一流的RPG遊戲了。

「魔影之門」仍保留了Macintosh版本進行遊戲的工具——滑鼠，另外附加搖桿和鍵盤的操作方式，不過以滑鼠爲最佳操縱。鍵盤上的 F1 到 F10 等功能鍵亦有下達指令的功能，可以立即熟知一切操縱方式，融入遊戲中。

總之，「魔影之門」是個獨樹一格的RPG 軟體，有別於其他各種遊戲，歡迎各位高手前來挑戰。

／徐政棠

巫師戰爭

英文名稱：Wizard Wars
適用機型：IBM PC/XT,256K
出版公司：Paragon Software
原版售價：US$44.95

Aldorin，一位因鑽研法術過度狂熱而走火入魔的大法師，爲Nhagardia 帶來一連串的災難！Aldorin 的弟子 Temeves 大義滅親挺身對抗誤入歧途的恩師，卻遭 Aldorin 廢除所有法力和放逐的命運。然而Temeves 在法師 Shaleth 的幫助下，重獲少部份的法力。你，Temeves，決定重振旗鼓，對抗邪惡的黑暗之王——Aldorin。

「巫師戰爭」雖屬RPG型遊戲，但結構卻和「冰城傳奇」或「創世紀」系列完全不同。Nhagardia 世界共分成三個次元；第一次元分成三十個區域，玩者必須前往每個區域找尋魔法物品來增強自己的能力。當然在這個過程中，少不了要和各種不同的生物打交道。第二次元則是個巨大的迷宮，共分成七層，裡面居住了七位大法師（目前已經成爲Aldorin 的手下）。第三次元則是黑暗之王的所在地。玩者必須循序完成指定的任務，才能前往下一次元。









「巫師戰爭」在 IBM的EGA螢幕上所呈現的畫面可說是精緻細膩，造型生動。擅長於RPG 的諸位玩家們，一同來接受這個挑戰吧！

／徐政棠

越野大賽

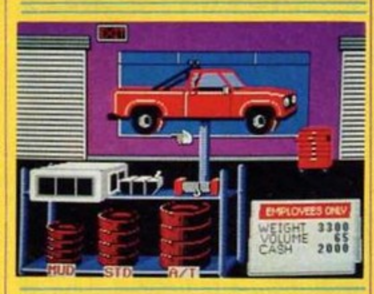
英文名稱：4×4 Off-Road Racing
適用機型：IBM PC,256K
出版公司：Epyx
原版售價：US$29.95

一望無際的荒野上，駕駛心愛的越野跑車進行一場瘋狂競賽；惡劣的環境、崎嶇艱險的路況、以及處處潛伏的致命危機，更加突顯與賽的刺激。每年愛好熱鬧刺激的參賽者無以數計，你正是其中的一員，進入比賽中爭取勝利，以榮登名人榜。這可不同於一般的賽車遊戲，由以下事實印證：

- 四條不同風光的路線，唯一相同的只是沿途崎嶇坎坷、彎道連連，而且障礙物遍地，包括岩石、枯骨、樹幹、廢棄物，甚至於連續不斷的坑洞，有些路線還有小河橫跨途中。
- 四種不同的越野跑車，每個人可以依自己喜好、經濟情況，購買一輛順手又拉風的跑車。四種不同等級供每位賽車手檢查自己實力，判定程度如何。
- 自行裝備一輛跑車，可以運用僅有資金加以改裝，或是到商店添購一些補給品，包括備胎、潤滑油、工具、水、地圖等，協助完成整個賽程，除了要全速衝抵終點，照顧自己也是不可忽略！
- 一輛千錘百煉的跑車，可以雙輪行駛、側空翻、前空翻，做出令你驚訝讚嘆的動作！
- 除了你之外，旅程中還有一大票「同好者」與你同行，努力超越他們，保持一路領先的優勢，並且支持到終點。

一個令人興奮叫好的賽程即將展開，你是否已熱血沸騰了，來吧！快點進入起跑線，開始賽程！

／蔡承澔

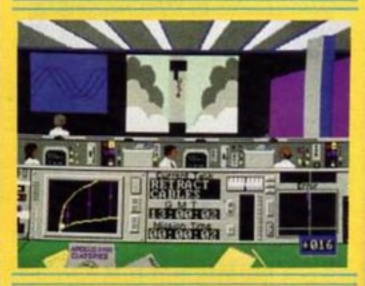




阿波羅18號

英文名稱：Apollo 18
適用機型：IBM PC,256K
出版公司：Accolade
原版售價：US$39.95

是否渴望成爲一名太空人呢？是否嚮往神秘的外太空呢？眼前正是一個窺探太空的大好機會，你將成爲阿波羅 18 號上的一名太空人，駕駛太空船，進入奧秘無垠的宇宙，實現長久以來的夢想。





「阿波羅 18 號」是一個新型模擬遊戲，不再侷限於噴射機、戰艦、潛水艇，而將模擬範圍推向一個神秘未知的宇宙太空領域；也完全脫離了一般模擬遊戲的控制方式，簡化鍵盤操作，只須用到小部份的按鍵來控制，大部份動作都已經寫

成電腦程式，只需輸入程式編號，就會自動執行一連串已設計好的動作，爲模擬遊戲開啓另一條生路。

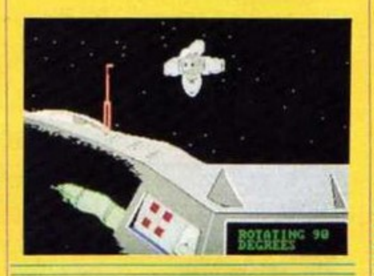
「阿波羅 18 號」的所有任務均改編自眞實的阿波羅計劃，知悉阿波羅計劃的人，可以從遊戲中深入瞭解整個任務的過程；若是對於阿波羅計劃完全陌生的人，也可以藉這個遊戲，涉獵登陸月球的相關知識，不但是一個模擬遊戲，還可以說是一個寓教於樂的教育性軟體。

根據以上說明，或許你會誤以爲「阿波羅 18 號」的畫面和遊戲性質很呆板；事實上，畫面却非其他遊戲所能比擬，不論是發射、登陸月球、太空漫步、返回地球，畫面都相當精緻絕倫，如果有ＥＧＡ顯示器，畫面呈現更是美不勝收，大出玩家所能想像之外！遊戲的性質也是前所未有的，完全眞實的登月計劃，足令玩者全神投入！

遊戲中必須操縱阿波羅 18 號，執行一連串任務：發射、連結、降落月球、月球探險、太空漫步等，每一階段都艱辛匪易，筆者特茲根據每一階段的細節，在說明書中詳述。進入遊戲前仔細閱讀，一定能達成整個任務，榮登太空英雄榜。

/蔡承澔





泡泡精靈

英文名稱：Bubble Ghost
適用機型：IBM PC, 256K; ⅡGS
出版公司：Accolade
原版售價：US$29.95

傳說這個「泡泡精靈」是 Henrich Von Schtinker 的不死之魂，他是一位瘋狂的發明家，因爲在浴缸中實驗那邪惡的「電子泡泡吹管」而喪命；生前是個非常喜愛玩 LODE RUNNER 的專家，逝世時造成相當震憾。最可怕的麻煩終於來了，繼小精靈之後的「泡泡精靈」出現了！根據守夜者所言，Von Schtinker 逝世的當晚，一個非常頑皮的幽靈在發明家的地窖中遊走著……。

本城堡有 35 個關卡，欲通過每一關，必須將泡泡吹到出口處，但在一些房間（關卡）中，不只一個出口，這些出口也許正是秘密通道或是……。

「泡泡精靈」直可媲美「魔鬼尅星」，令人毛骨悚然的房間中，潛藏著可怕的陷阱，也許是釘子、刀子、針、餓鬼、女鬼、賭鬼……等等。你的任務就是協助精靈通過 Von Schtinker的發明，通過古城之中的 35 個房間，傳說有個小鬼通過了這些考驗，因而……。欲知詳情，請來試試！

/楊吉信





漢城奧運會

英文名稱：The Games
適用機型：IBM PC,256K
出版公司：Eypx
原版售價：US$39.95

1988年9月17日，全球優秀的運動員都齊聚漢城，參加這場四年一度的運動盛會，世界各國的新聞焦點更對準漢城，爲精采的1988年奧運，作詳盡完善的報導。

各頂尖好手，承傳「更快、更高、更遠」的奧運精神，個個磨拳擦掌準備在運動場上一較身手，爭取最高榮譽——金牌，所代表的不僅是第一，更蘊含表現運動員執著與超越的精神。

緣於政治因素，前幾屆奧運一直遺珠抱憾，本屆奧運終於跨越政治、意識的界域，展現人類運動體能的登峯極致！欣逢如此盛會，是否僅坐在電視前收看轉播就感到滿足呢？進入「漢城奧運會」的天地，所帶來的娛樂效果宛若臨場身歷眞實的奧運，更且眞正進入運動場上較技！

「漢城奧運會」包括八項最精采的競賽，可由與賽二十四國中任選一個國籍，參加體操、跳水、自行車、射箭……等競賽項目。

精緻的運動畫面，感受煥然一新；自行車比賽時，立體的滑動畫面，其他遊戲絕對難以企及，而撐竿跳的畫面切換，也眞的是栩栩生動。

而且人物動作逼眞，尤其吊環和高低槓項目，表現得相當流暢，比起某些動作死板的運動遊戲，「漢城奧運」好太多了！

「漢城奧運會」收集了自行車、高欄、撐竿跳、鍊球、高低槓、吊環、射箭、跳水這八項運動，相當精采有趣，而且各項音效、畫面都不一樣，不致有無聊的感覺。

另可自行排定參賽項目，或僅只練習。別小看此項功能，這可是空前創舉，賽程排定有利可以節省選手的體力，以免到了關鍵賽時，因爲體力不支而功虧一簣！

來吧！世界記錄正有待突破，而閃亮耀眼的金牌更觸手可得，快點進入「漢城奧運」的世界！

/蔡承澔













三國志

英文名稱：Romance of the three kingdoms
適用機型：IBM PC/XT,256K
出版公司：Koei
原版售價：US$69.95

「三國志」(Romance of the three Kingdoms) 係改編自日本個人電腦的戰棋，曾在日本的個人電腦如NEC—8801、9801 系列上造成極大轟動，甚至連任天堂也於十月三十一日推出此遊戲卡匣。原設計公司「光榮」(KOEI) 挾其日本電腦市場上的餘威，攻入美國，首先推出IBM PC的版本，爲IBM PC的戰略性遊戲立下一新的里程碑。

以往所見過的戰棋，從未出現像「三國志」如此複雜，描述人物這麼逼眞的(兩百多個將領，各有其不同的年齡、智商、戰鬥力、領導力、忠誠度)，五十八個地區，又隨著黃河、長江等地理環境及天候不同，而各有不一樣的土地價值、人口多寡、服從性……。







當邀請一位隱居將領投效時，可以贈予金錢或馬匹，但對某些身強體壯的青年將軍，誠心誠意地冒生命危險登門祈請，也許還不如送他一位美女(兒童不宜)。

作戰時，正面衝突也許不如運用良好的戰略，例如用奇襲或是火攻燒掉對方的糧草、攻佔城堡……不費一兵一卒的勝利，這才算得上「戰爭的藝術」。

一支部隊的戰鬥力不但靠將帥的統御，也要憑武裝。聰明的你，當然曉得先去找些鐵礦，再請鐵匠來煉鑄武器以加強戰備，對不對？

至於你的部將如果不太聰明，智商太低，也別忘了抽空送他一本書，讓他長點見識(目前本人扮演劉備，帳下勇將像張飛、關羽、趙雲，甚至俘虜來的馬超、黃忠、呂布等智商都已高達九十以上，足以擔任「智囊」，決不讓任何敵軍逮到機會「奇襲」)。

隆冬時，調派兵士四處到冰天雪地裏演習，簡直是存心凍死他們！但是閒著又太浪費光陰，何妨在自己的城裏練兵呢？多操練一次，開春以後，必可增強戰力，提昇臨陣對敵的實戰經驗。

如何，有沒有興趣來改寫歷史呢？

附註：

(1)雖然「號稱」可供八個人玩，但筆者建議您最好不要有三個人以上參戰，這樣才得以不時小睡片刻，慢慢等下一次輪到您。

(2)目前出版「三國演義」的出版社，包括重慶南路上的三民書局、文源書局、文化圖書公司……價格大約每本一百多至三百元，小說研讀會讓你更融入兵馬倥傯的三國時代。

/張誠



/ 林元明

特別報導

SEGA的十六位元新型遊樂器 MEGA DRIVE

預定在今年十一月廿一日率先發表，明年春天正式推出的「超級任天堂」，到目前爲止尙無一點動靜，但是SEGA公司却早先一步搶得先機，於今年九月廿九日在日本發表她們的十六位元新型遊樂器——MEGA DRIVE，並定於十月廿九日正式推出。MEGA DRIVE的主CPU採用摩托羅拉（Motorola）的68000，定價爲日幣21,000圓，是一部功能超強物超所值，也是世界上第一部眞正的十六位元遊樂器。從比較表中可以發現，MEGA DRIVE無論在顏色、解析度、角色、音效以及CPU都是高人一等，以下將細部分析其功能。

◐MARK V? MEGA DRIVE?



↑MEGA DRIVE與MASTER SYSTEM比較。由於考慮與其周邊設備連接的關係，因此寬度較窄。

從三百個命名中特別選出「MEGA DRIVE」爲這台新型遊樂器的名字，SEGA公司捨棄了以往傳統的命名「MARK……」，就是要標明此台新機器已進入十六位元的時代，傳統的命名方式，在MASTER SYSTEM已告一段落。

◐香蕉型手搖桿

初見此機器獨特的外觀造型確實令人耳目一新，特別是搖桿上擁有三個按鈕，而這些造型設計都是SEGA公司從當初六十個草案造型中挑選出來的，它的功能各自獨立

	任天堂	MASTER SYSTEM	PC ENGINE	MEGA DRIVE
顏色	52色中同時表示3色	64色中同時表示16色	512色中同時表示16色	512色中同時表示64色
角色	8×8點 52色中3色 64個/畫面	8×8點 64色中16色 64個/畫面	最大64×32點 256色中16色64個/畫面	8×8～32×32點 512色中64色 80個/畫面
造型	8×8點 4色256種類	8×8點 16色256種類	8×8點 16色256種類	8×8點 512色中64色2048種類
解像度 背景	256×240點 造型方式，慢速捲動	256×212點 造型方式，慢速捲動	256×216點 造型方式，慢速捲動	系統分割，320×224點 縱向、橫向分割捲動
音效	矩形波×2 三角波×1 顫音×1 （音聲合成×1）	PSG 矩形波及顫音×3 OPL FM×9	波形記憶×6（立體） 矩形波顫音×2 從以上8音中取6音	PSG×3音＋1顫音 FM×6音 PCM×1音
CPU	2AO2（類似於6502）	Z-80A	Hu6280（類似6502）	68000 Z-80A
CPU工作頻率	1.75 MHz	3.5 MHz	7 MHz	68000 8 MHz Z-80A 4 MHz
擴充槽	無	1個	1個	1個
價格	日幣 21,000圓	16,800圓	24,800圓	14,800圓

●背面

擴充控制端子（可接列表機等其他周邊）

耳機音量調整開關

主機右側的擴充槽（可接FDD等周邊設備）

卡匣插槽

●側面

立體耳機插孔

主電源開關

RESET開關

二個標準搖捍插座

●前面

，有RESET開關、耳機插孔、卡匣鎖定安全設計，即使在電源開關爲ON時，插入或取出卡匣也不會造成卡匣或主機的損壞。

獨特的香焦型三個按鈕手搖桿，改進了以往遊樂器操作上共通之缺點，連按鈕上的按壓都經過無數次愼重的試驗才決定。至於搖桿上爲何看不到連射開關，這是因爲在軟體本身都已設定有連射之功能（可從目錄中選擇）。



↑擁有三個按鈕的香焦型手搖捍

MC68000加Z80双CPU系統

MEGA DRIVE所採用的主CPU MC 68000，與目前世界上最優秀的個人電腦，如Apple公司的Macintosh、Commodore公司的Amiga，甚至Sharp公司的X68000等電腦所使用的CPU完全相同。除了主CPU外，MEGA DRIVE另外又加了一個副CPU——八位元



↑SEGA研究開發本部副本部長佐藤秀樹先生，視MAKE DRIVE有如親生兒子一般。

的Z 80A，一般在投幣式大型電玩上也都同時裝置了主副兩個CPU。

至於SEGA公司爲何會採用MC 68000爲主CPU的理由，根據SEGA公司研究開發本部副本部長佐藤秀樹先生的說明是這樣的，因爲SEGA公司擁有世界上一流的業務用遊樂器技術，也了解目前家庭用遊樂器的缺點與硬體限制。爲了提升家用遊樂器的水準，所以採用了這顆68000爲主CPU，如此一來，以後要從業務用電玩上移植軟體將更簡單，也比較不用擔心硬體的限制。

另外，超級任天堂將要採用的CPU65816同樣是十六位元的CPU，主要是超級任天堂考慮到相容性問題，因爲目前任天堂是使用6502系列的CPU。就CPU的功能而言，68000應該比65816強。至於MEGA DRIVE採用雙CPU，主要是因爲主CPU68000無法負擔全部系統之工作，必須由Z 80A來幫忙處理，才不會影響整體系統的速度。目前Z80A在MEGA DRIVE中是擔任音效的處理工作。

◐完全獨立的双層捲動畫面

MEGA DRIVE在圖形顏色的表示能力上高達512個顏色，在一個畫面中可以同時表示64個顏色，是所有遊樂器中表示能力最高的。在解像度方面，與業務用大型電玩相同均爲320×224點(最大)，但如此高的解像度也必須使用高解像度之螢幕，一般的家用電視可能就無法達到這種水準效果。

在畫面捲動方面，MEGA DRIVE也是世界上第一個擁有二層單獨畫面捲動之功能，例如在背景方面，可以產生近景與遠景的景深分離。同時也可以雙層水平分割捲動



↑主機板上揷的是「時空戰士II」的試作卡帶

，或是雙層分別垂直水平捲動，捲動的寬度不受捲動的影響。

在角色（每一個相當於8×8點到32×32點）表現方面，同一畫面中可以同時表示八十個，等於在水平線上可以同時橫向並列二十個角色（PC ENGINE只有八個）。保持圖形數、角色造型最大爲2,048



個。顯示能力的掃描線高達1／30秒相互掃描，在3D畫面時可以產生左右目視畫面的立體效果。在畫面輸出方式有三種：RF、VIDEO及RGB輸出。

◐大型電玩的音效輸出



↑立體耳機插孔，爲標準配備，插入耳機後即可享受大迫力的立體聲。

MEGA DRIVE在音效方面，有PSG 3音＋1個顫音＋FM6音＋可以取樣的PCM音源1音，以上十音的完美組合可以產生眞實之音色與人聲。音源的輸出採用標準立體耳機之輸出端子，只要帶上耳機或立體音箱，即可享受MEGA DRIVE悅耳動聽的遊戲音樂。

◐無法與舊機種相容，但是……

到目前爲止，也許大家最關心的問題就是相容性，坦白說MEGA DRIVE爲了要統一新卡匣之規格，與舊機種並無法相容，最主要的原因是爲了要配合MEGA DRIVE的周邊機器才如此設計。如果不考慮周邊機器的話，要使MEGA DRIVE與舊機器軟體相容，那是非常簡單的事情。不過SEGA公司也表示，如果太多的使用者反應這個問題，也會考慮推出轉換器。如果是你的話，還會回頭去玩那些舊機型的軟體嗎？除此之外，SEGA公司也會繼續推出舊機型MASTER SYSTEM的軟體，請各位放心。

◐MEGA DRIVE的擴充性

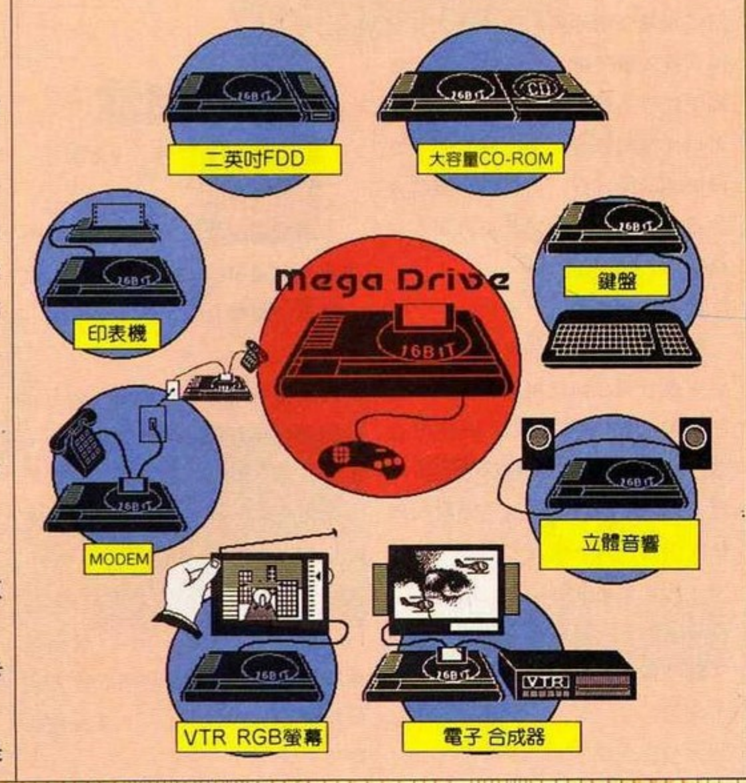
MEGA DRIVE並非只強調主機的高性能，也並非是封閉式主機，它是採類似PC ENGINE的核心周邊構想，在MEGA DRIVE推出後，也將會陸續推出其周邊機器。

(1)CD－ROM：

最近非常注目的CD－ROM，在MEGA DRIVE設計之初，就已經考慮採用可以直接加裝CD－ROM的設計方式（主機右邊預留的擴充槽），而且價格將比PC ENGINE用的CD－ROM更便宜，請密切注意發售日期。

(2)二英吋FDD（軟式磁碟機）：

FDD（Floppy Disk Drive）Unit並不是指任天堂發展失敗的快速磁碟機，而是一台眞正的軟式磁碟機。所使用的磁碟片只有二英吋，比卡帶還小，但是記憶容量却高





↑為了配合主機連接而設計的二英吋軟式磁碟機



↑主機與FDD連接的全體圖

達1MB(相當於任天堂磁片千倍的記憶容量)讀取資料的速度爲目前舊式軟式磁碟機之四倍，可靠度極高；同時這種二英吋軟式磁碟機也可以用來記錄目前新發展之電子照像機的影像記錄。當然與主機結合時更是一體化的造型，不會讓人有格格不入的感覺。

⑶鍵盤和印表機：

鍵盤的試作機目前也已經開發完成，但是要如何使用尚在檢討中。將漢字ROM卡匣插入主機後配合鍵盤使用，MEGA DRIVE 將成爲一台文字處理機，基本上發展鍵盤將朝資料輸入方面去著手。至於印表機當然也是MEGA DRIVE 的基本配備，只要備有排線、軟體、轉換器，一般市面上的列表機都可使用。

⑷遊戲合成機：

所謂的「遊戲合成」就是利用錄放影機或是CD—ROM、LD等影像輸出裝置再配合MEGA DRIVE 輸出遊戲角色，而成爲新型式的遊戲畫面。

⑸MODEM：

數據傳輸的遊戲也是SEGA公司致力研究的項目之一，能夠與遠方的朋友在同一時間內共同遊戲，甚至能夠直接取得由SEGA公司傳送的新遊戲。但是因涉及到價格及技術上的問題，可能要延後一段時間才會推出。

MEGA DRIVE 軟體新作發表

時空戰士Ⅱ

■10月29日發售／卡匣版
■¥5,900/4M

千萬別看成是大型投幣式電玩的畫面，這是MEGA DRIVE 的第一個專用軟體「時空戰士Ⅱ」。

• 故事：

超能力時空戰士哈利亞，在上次的勝利之後與心愛的白龍又回到了地球，過了數年平靜的生活。但是在宇宙曆6236年7月，宇宙區214區一個叫〝FANTASY LAND〞的地方發出SOS的求救訊號，因爲兇惡的怪物又佔領了該區。哈利亞獲知後，便攜帶最新發明的遠方通信功能COSMICATE，兼程趕往營救。

遊戲全部有十三關，除了第十三關以外，都可以選關進入遊戲。在遊戲選擇項目中，分別有音效測試、三種遊戲難易度、連射、搖桿方向等設定，所以在MEGA DRIVE 的主機上已經沒有連射的設定鈕，已經完全交由軟體來控制。



哈利亞穿著紅色太空衣



壯觀的哈利亞出擊畫面


加分關的巨龍出現


第一關的頭目出現前·雷電交加



第一關頭目得里米拉會吐出強力火焰攻擊



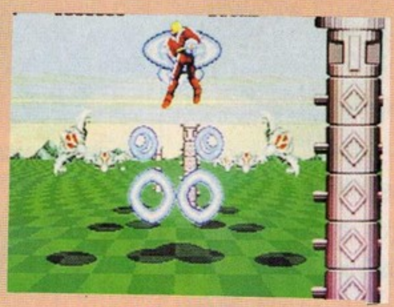
第三關頭目「普利沙德」，頭部是它的弱點，集中火力攻擊



得姆的新強化型機器人



第二關的頭目「巴拉奈亞」看起來像外星人



每個怪物造型都有影子



打倒了第一關三頭怪物，爆炸的場面非常美麗





第七關頭目遭到攻擊後，原先的巫女頭一變而成魔鬼。

與哈利兒類似造型的敵人





充滿壓迫感的上下二層夾層畫面

消滅了圍繞在第二關頭目「巴拉奈亞」身旁的圓球後，終於出現了真面目，真的很可怕！

超級藍色霹靂號

■10月29日發售／卡匣版
■¥5,900/4M

與MASTER SYSTEEM的「藍色霹靂號」無論在設計與風格都完全不同，是 MEGA DRIVE 專用軟體的第二炮。

遊戲的進行方式也不一樣，每一關都是由 3 D→中型頭目→ 2 D→大型頭目全部共有 4 關。

3 D模式——

出發攻擊時參考了「銀河軍團Ⅱ」之設計方式，畫面從橫向慢慢轉為直向，再擴展開來，眞是太壯觀了。利用搖桿上的按鈕可以調節直昇機的速度，甚至連發射飛彈時都有彈影。迎面而來的雲層有二層捲動，充滿了臨場感。

中型頭目——

中型的戰車與戰鬥直昇機不斷的向你攻擊，不一定要全部消滅，只求安全通過。

從 3 D 轉變為 2 D畫面時，那種視覺效果絕不是MKⅡ版所能表現出來的。首領也非單一畫面能容納得下。消滅大型首領時，壯麗的爆炸畫面更是遊戲中的一大特色。

遊戲設定——

與「時空戰士Ⅱ」一樣，軟體本身有遊戲設定之功能。三種難易度、機數設定（ 3、5、7）、聲音測試等。



═超級藍色霹靂號═

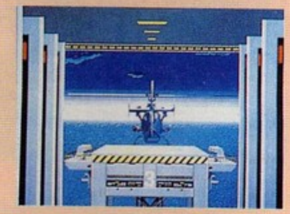

═大廣場上巨大的戰車嚴陣以待═



═準備重新出發攻擊═

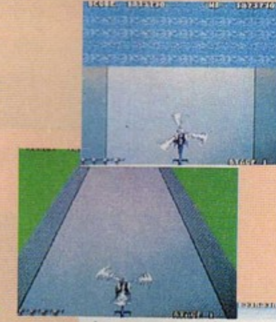
═不幸墜毀之場面═

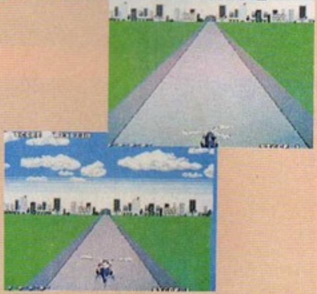

═第一關的市街．雌鹿攻擊直昇機迎面而來═


═第三關出擊場面．面對美麗的海面。═


═與雌鹿戰鬪直昇機一決雌雄═


═在充滿尖石柱的洞穴中穿梭自如═





═第二關的首領：超大型戰車═

═由3D轉換成2D的過程。═



＝超級藍色霹靂號壯觀的出擊場面＝



＝簽名畫面＝

TIME BOUND 時所出現的巨大文字。＝



＝摧毀超大型航空母艦＝

遊戲開始&暫停

飛彈(對地)

火神槍(對地)

氣壓煞車

方向

3D時：八方向，連續往下壓可以着陸。
2D時：左右兩方向移動。

3D時—使用氣壓煞車可使飛行速度降低，甚至可在空中停留。
2D時—速度降低。

獸王記

■11～12月發售／卡匣版
■¥5,900/4M

從以前的任天堂、SG－1000，到最近的NEC PC－ENGINE，軟體的製作莫不以植移大型投幣式版爲移植目標，所以SEGA公司以「獸王記」爲目標，將5關遊戲完全移植。從這些開發中畫面可以看出的確與大型投幣版不相上下。

控制按鈕有三個，與大型投幣版完全一樣，也是家用16位元遊樂器之創擧。同時也改進了大型投幣版中操作不良的缺點。

「時空戰士」、「藍色霹靂號」都是SEGA公司大型投幣版的舊作品，而「獸王記」則是 MEGA DRIVE 上最受注目的新遊戲移植，在今年年底將在MEGA DRIVE上現身，敬請期待！





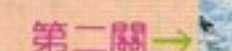
＝第三關＝

＝關數之間會出現不同畫面的水晶球插頁＝



＝第四關＝





第二關→



—標題畫面—

←第一關的頭目

MEGA DRIVE卡匣預定發售日期

名　稱	容　量	價　格	發售日期	備　　註
時空戰士Ⅱ	4 M	5800圓	10月29日	與主機同時發售
超級藍色霹靂號	4 M	5800圓	10月29日	與主機同時發售
獸王記	4 M	5800圓	11月	最近（7月份）的大型電玩移植版
おそ松くん	4 M	5800圓	12月	
亞力克斯之天空魔城	4 M	5800圓	12月	亞力克斯的第2部，爲另一冒險的開端。
夢幻之星Ⅱ	6 M +電池記憶	未定	1月	RPG，前作的1000年後，較第一代更爲壯觀。
超級大戰略	4 M	5800圓	1～2月	個人電腦的戰略遊戲移植版
Super League	4 M	5800圓	3月	大型電玩棒球遊戲移植版，畫面非常眞實
Super Soccer	4 M	5800圓	3～4月	足球遊戲，具廣濶的球場，預定以3D的方式表現。
藍波Ⅱ	4 M	5800圓	3～4月	第一滴血第三集，請拭目以待。
對戰Baseball	未定	未定	未定	可以用Moden對打的雙人棒球遊戲。



=「亞力克斯之天空魔城」標題畫面=



=期待中的「夢幻之星Ⅱ」之標題畫面=



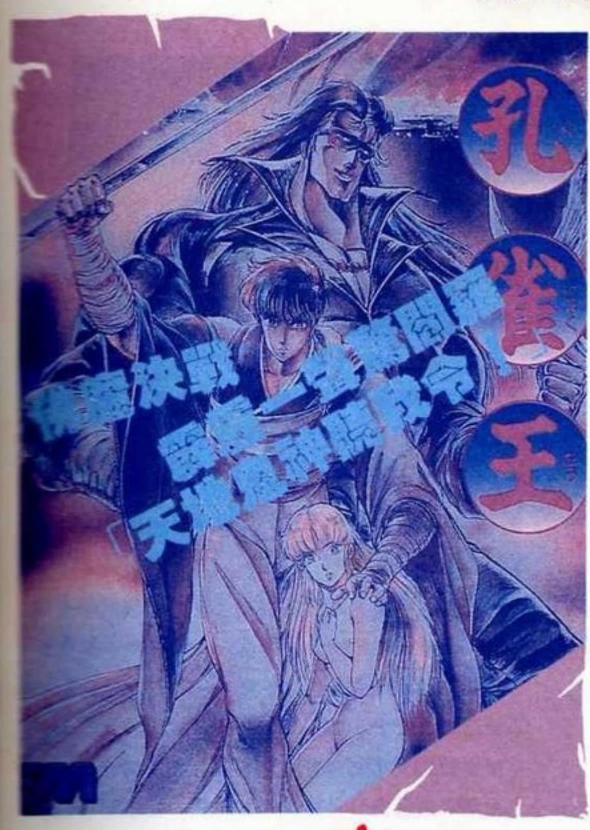
=「おそ松くん」倒底是什麼樣的遊戲呢？=



=「Super大戰略」的標題畫面=



/蔡承鴻



魔界大反攻 孔雀王振翼起

▲緣起

位於比叡山的延曆寺，是魔界和人間界的屏障。一日，延曆寺突然遭魔界侵入，鎮守裏高野的實戰部隊——十二神將，奉命前往比叡山調查。

但是他們抵達目的地後，只傳回一句「比叡山遭到攻擊」後，隨即音訊中斷！鑒於事態嚴重，裏高野最高除魔師，孔雀的師父慈空阿闍利，立刻派孔雀追查一切。

延曆寺已面目全非，而十二神將陳屍於廢墟一角，唯獨神將之首，宮昆羅橫臥血泊中奄奄一息。

「宮昆羅，發生什麼事？到底誰幹的！」

「孔雀，……出雲……。」

宮昆羅說出「出雲」二字，便斷氣身亡！孔雀思索「出雲」的意義，難道是出雲寺？

返回高野山稟報師父慈空，孔雀提起獨鈷杵，依據宮昆羅臨終的留言「出雲」二字，單槍匹馬探訪出雲寺，決心查明眞相。

▲操縱方式

遊戲分爲文字及動作兩部份。文字部份是使用方向鍵來移動游標選擇指令，2號鈕爲決定，1號鈕爲取消。動作部份以方向鍵控制人物的移動，遇樓梯或是上下坡的地方，按圓盤的上下方可使人物爬上、爬下，若是平地，按圓盤的下方可使人物蹲下，而按圓盤的左右可使人物左右移動。

2號按鈕爲跳躍，按的時間越長，跳得越高，若有助跑，可以跳得更高。1號按鈕爲使用氣功，是孔雀基本的攻擊武器，若是按著不放，氣聚集更強，攻擊力也越大，但是蹲下則無法聚集氣功。使用法術時，請先按著1號鈕，再按圓盤的下方即可。

在動作畫面時，按下主機上的Pause就進入選擇畫面，右方是八項可使用的法術，用方向鍵移動游標，再按下1號鈕或是2號鈕選擇；若選擇最後一項(———)，表示不用法術。



▲開頭畫面



▲出雲寺的門口遇達第一名敵人



▲使用氣功的敵人

按下控制器上的按鈕準備進入遊戲，可選擇開始一個新遊戲（New Game），或是要輸入密碼（Password）繼續未完的遊戲。

▲復活咒文

遊戲中你可以得到復活的咒文，也就是Password。輸入密碼時，用圓盤來移動指標，2號鈕決定，按著1號鈕再移動圓盤，即可移動咒文區的游標。輸入二十四個字的咒文後，若是正確無誤，即可進入遊戲；若是有錯誤，請在修定後選印即可。如果不想輸入咒文，只要同時按下1號鈕與2號鈕，就可以離開。

▲遊戲畫面

文字部份，畫面分爲四個區域，左上角是圖案窗，也就是遊戲中所看到的畫面；左下角是文字訊息區，顯示一切對話與提示；右上角是指令區，標示六項遊戲中會用到的指令；右上角爲表情窗，敵人出現時，孔雀的表情立刻凝然專注。

動作部份，畫面上方表示孔雀的體力（HP）和氣力（MP）；當體力爲0時，就一命嗚呼了，氣力則表示孔雀的法力，每施一種法術就會耗去部份氣力，因此氣力不足無法使用法術。

在動作畫面按下Pause 卽進入選擇畫面，可得知孔雀有多少體力、多少氣力和法術選擇，並且顯示目前武器、防具的種類。

遊戲中孔雀若不幸殉亡，會回到高野山慈空面前，聆受訓示一番；選擇つづける繼續遊戲，或是やすむ結束遊戲。

如果繼續遊戲，體力將恢復至上限，而氣力可保持（若是氣力不足20，則增加爲20）。

▲指令介紹

①移動（いどう）：

向某地方移動，選擇這個指令後，會列出所有可以前往的地點，從中選擇其一；有時候，某些地方要對話或是調查後才能進入。

②談話（はなす）：

和眼前的人物對話或詢問，所有談話內容均出現在文字訊息窗中。

③查看（みる）：

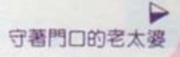
選擇這個指令後，有兩種選擇——

a.あたりのようす（四周情況） 查視周遭，是否有異樣。

b.どこを？（某處） 將指標移到可疑位置，按下按鈕，即可細察可疑之處。

④拿取（とる）：


◀守護草薙劍的王仁丸


▶守著門口的老太婆





▲不斷以火焰攻擊你的敵人



▲小心下方的裂縫

使用這個指令會列出可取的物品，選擇所需要的東西。

⑤使用（つかう）：

自背負的行囊內取出欲使用的東西。

⑥法術（じゅつ）：

由九種法術中任選擇一種，每種法術功用各不同，也會消耗氣力。

▲人物出場

①孔雀王（くじやく）：

本篇故事的主角，是一名高野山的密法除魔師，運使各種密法力戰妖魔；混融「孔雀明王」與「孔雀王」（也是魔界之「孔雀大天使」）的善惡化身，是正是邪完全依孔雀自己的心志而定。

②慈空阿闍利（じくうあじやり）：

孔雀的恩師，是高野山上階層最高的除魔法師，摧魔無數，當年孔雀的父親也是他的弟子。

③阿修羅（アシュラ）：

支配黑暗的少女，具魔神阿修羅血統，為了修成真正的阿修羅，被幽禁在塔中十二年，後來為孔雀的恒心所感化而棄暗投明。

④王仁丸（おにまる）：

咒禁道師，一生為錢賣命，利用符咒驅使式鬼，和孔雀個性適為相反，是孔雀的對手，也是敵人。

▲法術展現

①早九字（ハヤクジ）／3點氣力

「臨、兵、闘、者、皆、陳、烈、在、前」

一面唸咒文，手中射出一道氣煙，是孔雀施展的最基本法術。

②雷擊（インドラ）／10點氣力

「因陀羅耶莎訶」

雷神帝釋天用以招雷的法術，引天上雷霆霹靂作攻擊，是孔雀最精彩的法術。

③不動明王火界咒（フドウ）／20點氣力

「南莫三曼多縛日羅報憾」

招來不動明王的神力，放出強烈火焰，燒毀人間的污穢邪惡。

④觀世音消魔法（カンノン）／5點氣力

「南無薩婆勃陀達磨」

祈引觀世音菩薩神力，驅惡魔逐回冥界，如果惡靈強大，效力會減半。

⑤八天（ハツテン）／10點氣力

「唵縛曰羅彌羅沙賀」

叫出西方的守護神，操縱強風攻擊敵人。

⑥體力恢復（マリシテン）／25點氣力

「唵摩利支曳莎訶」

向摩利支天祈禱，體內潛藏的力量將覺醒，使體完全恢復。

⑦孔雀明王延命飛行咒（マユキリ）／20點氣力

「摩諭吉羅帝莎訶」

唸摩諭吉羅（孔雀明王的別名），就可飛行雲天，但不能同時施行其他法術，一旦遭遇攻擊，飛行能力立即消失。

⑧孔雀明王大咒（ノウモボタヤ）／ 30 點氣力

「曩謨沒馱野曩謨僧伽耶」

孔雀明王密法中最高技巧，喚醒沉睡體內的孔雀明王，使氣力自動張開一層保護罩，形成一個力場，抵擋敵人的子彈。

⑨大聖歡喜天自在法（カンギテン）／ 0 點氣力

「那牟毘那夜迦寫阿悉地」

高聲唸出咒文，使智慧之神歡喜天出現以取得復活咒文，但是在動作畫面及戰鬥時無法召喚。

▲神兵利器

①武器：每持有一件武器可提高孔雀的攻擊力。

a 獨鈷杵——鐵製短棒，兩端尖銳利矛，以單手提握中端，意味打碎一切塵世煩惱。

b 金剛杵——又名縛日羅杵，是雷神帝釋天力戰羣魔時的武器，也是單手持用，威力較獨鈷杵大。

c 三叉戟——古代中國常用的征戰兵器，可增強咒文力量，並且提升使用者的攻擊力。

d 破城鎚——強大的破壞威力，一舉擊破城牆。

②防具：提升孔雀的防禦力，減低受傷程度。

a 廣目天王護手——護手，套在手臂上抵擋部份攻擊，廣目天王曾經戴此征戰各處。

b 持國天王頭盔——天下最堅固玄鐵所鑄，屬於東方門的持國天王所有，可以保護頭部。



▲混身放出火焰的敵人



◀湖中的漩渦

▶亡靈擋在湖的中央

◀少女和她的祖父

▶大漩渦

c 增長天王鎧甲——南方門護衛增長天王的鎧甲，在一次激烈的戰鬥中遺失而絕跡。

d 多聞天王足甲——多聞天王最珍愛的足甲，足以蹈空凌虛而行。

▲攻略戰史

以下所述是筆者的遊戲經過，其中某些步驟或許非必要，然而我却是依此順序玩完，因此各位若是採此攻略方式，請自行斟酌取捨。

①一開始正在高野山（ウラコウヤ）慈空的座前，親聆囑咐的注意事項，慈空會告訴你比叡山延曆寺發生的事情，派令你前往調查。於是你選擇移動（いどう）中的エソリヤクジ，行向比叡山。

②走過一段路抵達延曆寺（エンリヤクジ），廢墟血泊中找到奄奄一息的宮毘羅（クビラ），臨死前只留下「出雲」二字。

③返回高野山，向慈空稟告一切；判斷「出雲」二





武器				防具			
獨鈷杵	金剛杵	三叉戟	破城槌	廣目天的護手	持國天的頭盔	增長天的鎧甲	多聞天的足甲

字可能指向出雲寺，慈空將獨鈷杵交予孔雀，囑令進一步調查，先移動到出雲市（イズモのまち）一探。

④市集上空無一人，用查看（みる）某處（どこを？）的指標指在炒麪上，老板才會出現，和他兩度交談後，可得知一些情報，這時才可能前往出雲寺（イズラタイシヤ）。

⑤進入出雲寺後，先查看（みる）四周情況（あたりのようす）；用指標查視牆上門把，就可以移動到外邊去（そとに　でる），遇上一名敵人（なぞのてき），身份雖不明，講不了幾句話立刻開打！打敗敵人後，地上只留下クサナギ四個字及一樣東西，對方就消失了；移動指標查看地上的東西，原來是一個護身符（おふだ），拾起（とる）後由出雲市返回高野山。

⑥向師父慈空請示敵人所留下的四字（クサナギのこと），慈空認爲可能是指草薙劍，於是你又去アツタジングウ。

⑦移動指標到揷在地上的草薙劍（クサナギのツルギ），正當拔取之際，王仁丸突然出現，阻止孔雀取劍！以不動明王火界咒攻擊，當可穩操勝算。這時王仁丸才知道是來自高野山的人，不復阻攔；取劍一看，原來是假的草薙劍，眞劍已不知何時被調包了！

⑧回返高野山，護身符交呈慈空後，談話指令中出現第二個話題，詢問イワトゾクのこと的事之後，才可以前往ミクヤマ。

⑨半路上一位老太婆擋住去路，取出假的草薙劍，老太婆立刻現出原形，原來是敵人假扮，擊敗老太婆才能打開大門，前往目的地（なかにはいる）。

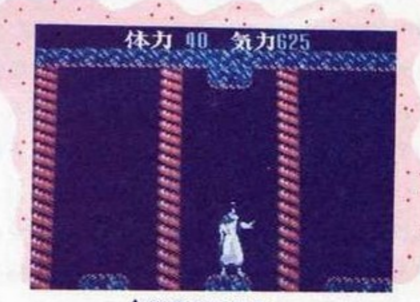
⑩才到目的地，敵人（クカヒコ）不分靑紅皂白就攻上來，打敗敵人再返回高野山。

⑪慈空判斷這一切都是岩石神族的傑作，草薙劍可能也是他們偸走，令孔雀去カシマジンジヤ查探。

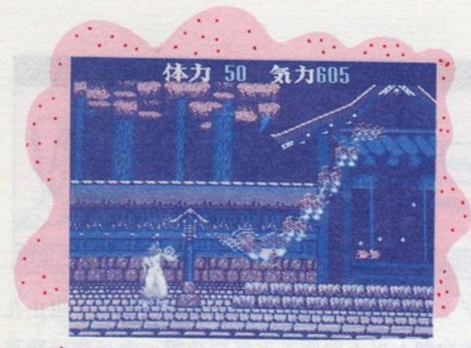
⑫一抵該地點，立刻冒出一名敵人（てき），手持七星劍攻擊，打敗敵人後，用指標察視遺留地上的東西兩次，拿起地上的シチシトウ就回去高野



▲彈琴的老人・快用法術震死他



▲湖底下的通道



▲噴火龍，只有它張口噴火時才能打中它

山。

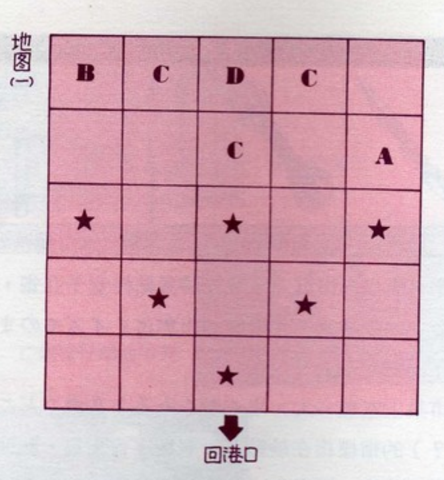
⑬向慈空報告一切後只有一個選擇，前去シモノセキ。

⑭到港口巡視四周情況兩次，會發現一位少女佇立碼頭上，移動指標端視那名少女，居然坐上小艇划到海上去了。這時海面出現一個大漩渦，小艇被吞捲下去了，先施用八天法術，以風勢將人捲起，再用孔雀明王延命飛行咒騰空飛行救回來，但是仍然昏迷不醒，只好用觀世音消魔法除去少女身上邪氣。連續說話四次，少女才會甦醒，原來芳名ミドリ，感謝救命大恩，特請恩人作客府舍。

⑮到少女家中（ミドリのいえ），她伯父（おじいさん）也同樣感謝孔雀的善行恩德，並且說出最近所發生的怪事。用指標看看桌上的東西，是海苔（のり）、煎荷包蛋（めだまやき）及生魚片（さしみ），可以取食任何一樣補充體力，或是離開（みなと）。

⑯出來後指標移向少女檀口，與之交談，才能進入工具室（どうぐおきば），內有漁網（あみ）和釣竿（つりざお），可惜非屬己有，所以不能拿。只好離開小屋（そとに　でる）到港口去。

⑰接着乘船駛入海上（うみにでる），這時是在一個5×5的區域上，可以用查看（みる）指令勘察位置（げんざいいち）看看自己的方位，請看

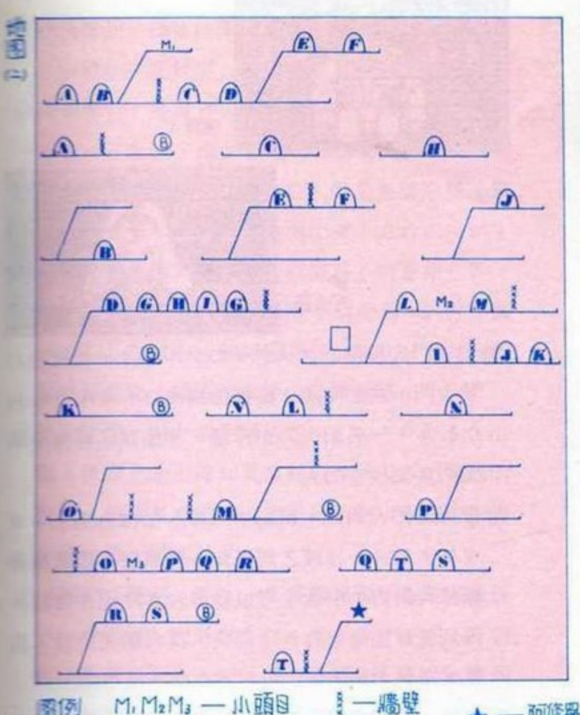


地圖一，☆號處有亡靈，目前沒有適當的寶物，根本不是對手，因此請用移動指令下的前（まえ）、後（うしろ）、左（ひだり）、右（みぎ）在海面上移動，第五個うみのなか是潛入海中。首先到A處潛入海底，使用觀世音消魔法鏟除老人取得琵琶（びわ），再到B處潛入水中，打敗大嘴魚取得廣目天王的護手；C處是瀑布，使用琵琶使瀑布消失才可能通過；D處有一個大漩渦，運用琵琶後可得到一項寶物——念珠（じゆず），使用念珠可使漩渦消失。運用念珠挑戰亡靈即可殲滅，其中兩個亡靈下方的海底，可以找到金剛杵及持國天王的頭盔。



◀巨大的蜈蚣

▶奄奄一息的朋友



圖例　M₁M₂M₃ — 小頭目　⁝ — 牆壁　★ — 阿修羅
Ⓑ — 補體力球　□ — 壁畫

⑱再回到D處潛下水，經過一條通道到達海底宮殿，會出現一對青色皮膚的人（ははおや），交談後使用觀世音消魔法就會消失，留下一把寶劍。移動指標查看，正是眞正的草薙劍！取得草薙劍回返海上（ふねにもどる），原先的膺品棄之可也。

⑲海面上已有人（イワトシンゾクカんぶ）率領船隊擋住去路，草薙劍一出鞘，就全部消失了，而你也回到高野山。

⑳再經過出雲市進入出雲寺，出現一位名叫アサカヒメ的女人召出一隻惡龍攻擊，打敗惡龍可以獲得對方的信任，於是你進入寺內（ほんどうない）。

㉑在寺內見到シマズヒコ，對方話一說完即消失無蹤，只好又走出寺外（そとに　でる）。

㉒剛走出大門，就看到兩人正被一隻大蜈蚣攻擊，シマズヒコ已經倒地垂亡了。趕緊衝上去殲斬蜈蚣，再回來扶起シマズヒコ探詢，可以取得シマズヒコのたま，講不了幾句就魂歸西天了。

㉓回到出雲市再和老板交談，才能前往クマノジンシヤ。

㉔佇足廟外使用談話的指令，ウツホヒコ就會出現，態度雖懷有敵意，一用シマズヒコのたま即可取信對方。交談過後，他對シマズヒコ的身死非常難過，然後就消失了。

㉕接著進入カクレガオカ，入井前準備好孔雀明王延命飛行咒，一入井內立刻飛向右方，然後站在通道右方的石頭上，向下一按就會傳送到另一處地點，到通道盡頭進入一棟建築內。

㉖建築物內地上有個蓋子，先以指標查視兩次，施行雷擊法術擊打，再使用シマズヒコのたま就可以打開了，指標移至向下通道即可進入（カマのなか）。

㉗調查電腦室內後離去（そとに　でる）循原路退出井外。離井時，先飛到左方的凹洞內，待飛行效力過了之後，向上一跳即可離開。

㉘再回到廟外，看見ウツホヒコ和アサカヒメ都在外面，談話之後，可前往ヒノカミダケ，經由一條遍燃熊熊火焰的通道，最好連續使用孔雀明王延命飛行咒衝過去。



▲井下有一條密道



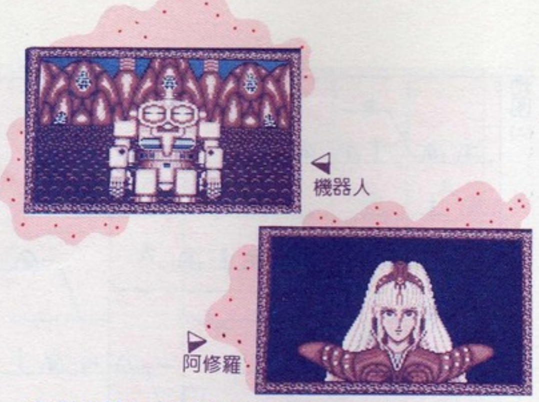
▲火海

㉙到達ヒノカミダケ之後，出現兩隻怪獸，第一隻是ゲゼウス，只要站在角落不斷以氣功攻擊即可；另一隻怪獸是ダイコク，不斷發出各類武器攻擊，唯一致命的弱點在眼睛；打敗這兩隻怪獸後，欲拾取地上的手臂（よろいのうで）必須先以指標移動查看兩次。

㉚再進入電腦室，使用手臂，所有的儀器都開始動作，並且把你傳送到金字塔旁。

㉛在金字塔的附近，使用東（ひがしがわ）、南（みなみがわ）、西（にしがわ）、北（きたがわ）來移動，首先移動到一片綠草覆蓋的門牆，用不動明王火界咒將草燒掉，出現一道密門；進入密門（ピラミッドないぶ），在通道內找到一個模型（ミニチユアヘツド）。接着以孔雀明王延命飛行咒飛到金字塔頂端，將模型放回原位再飛回地面；四周巡看，找到另一道密門才能進入金字塔內（ピラミッドないぶ）。

㉜請看地圖 2，先到M_1處打敗小頭目取得破城槌，再到壁畫處取得三叉戟，途中有許多藍色補體力球，每一個可以恢復 20 點體力。除去M_2、M_3後到☆處救阿修羅，已被邪惡所制的阿修羅，會不斷攻擊你，只要向阿修羅談話四次後，就可以使之恢復正常。此時控制阿修羅的邪惡（ベルゼバブ）出現，被殲滅後金字塔立將倒塌。接著就到達ネのくにのもん。



◀機器人

▶阿修羅

㉝對守門人用劍（クサナギのツルギ），他就會打開大門，與之交談才能移動到渡口（サギソのわたし），一名船夫坐在舟邊，和他談話後再走回大門口去找守門人。

㉞復與守門人對話，前往チズのうなばら遇上トヨウケノヒメ，言談之間得知一些訊息，接著用指標移向對方手中瓶子可以獲得おさけ這件物品。再到渡口去使用おさけ兩次，復向船夫交談，前往ヨモツクニ。

㉟半路上有個樹洞，洞內一隻アマノジヤク會襲擊你，草薙劍一出鞘就平靜下來，再講幾句話後即可離開（そとに　でる）。

㊱向右走有一座樓梯往上，樓梯上一座宮殿，裏面有位公主（イザナミ），與之攀談兩次，另一處門打開就可以離開了。

㊲再向右走，又一座樓梯，樓上建築內一隻狗擋住去路，無法進入只得先行離開。



▲壁上的畫像．可拿到三叉戟

㊳回到樹洞，那隻怪獸會指點怎麼通過那隻擋路狗，必須找一把豎琴，離開樹洞又走回渡口。

㊴回到渡口，發現有第四個地點トキのいわはら可以去，只看到一塊大石頭，用指標查看石頭兩次，原來石頭底下有一件物品，但是無法取得，只好回渡口先和船夫議談商借船槳（ふねのかい），以船槳移開大石頭即可取得石下的豎琴（アマノノリゴト），但是目前還不會使用，只好來到チズのうなばら，使用豎琴請トヨウケノヒメ教導如何使用，離開渡口再入前棟建築。

㊵使用豎琴，狗立刻跑開而老人（ヨモツカミ）出現，談話之後可得知某處地方應該有八把相同的寶劍，但是其中的一支已下落不明，只好告別老人再找船夫問消息了。

㊶才和船夫講到一半，一隻怪獸出現，打敗怪獸後可以得到另一把寶劍（ヤエガキのツルギ），帶著這把劍找到老人使用後，遵照老人囑咐找樹洞中的怪獸說話，才能進入藏劍的山洞。

㊷原來與樹洞中的怪獸交談，右側的山洞才會打開。進入山洞後，連續向右（みぎ）或向左（ひだり）移動四次，看到一個未挿劍的架子，挿入剛才得到的寶劍（ヤエガキのツルギ），立即出現一道密門；進入密門（なかにはいる），立刻遇上一隻身首分離的怪獸，必須攻擊頭部才有效，殺死怪獸後得到一面鏡子（ヤタノカガミ），走出山洞拯救公主。

㊸見公主之前，最好先將氣力練到 700 以上，惟有如此才可能打敗魔王。見到公主後，先呈上鏡子，再與她交談，公主會賜予一件寶物（シチシトウ）並遣送你回高野山。

㊹先到出雲市取ヤキソバ補充體力，再以指標移向老板頸上的項鍊兩次，和老板談話後取得マガタマ，這項寶物足以起死回生，却僅能使用一次。



▶豎琴
▶神秘的老人
▶賣麵的老板，注意他的項鍊
▶慈空
▶王仁九
▶阿修羅
▲大頭目


▲最後的結局

㊺最後前往カシマジソジヤ，先用シチシトウ炸掉岩石神族的信仰石，守護岩石神族的八頭龍就會出現，這時先用ヤタノカガミ，再用クサナギのツルギ，必可殲滅八頭龍，進入最後的縱向射擊畫面。

㊻最後的射擊畫面中，如果氣力有 999 ，那麼請準備不動明王火界咒。沿途必須先除去四個小頭目，才能挑戰最後的大魔王；大魔王身上許多眼睛會射出子彈，大嘴噴出火球，視自己的氣力決定硬拼還是閃躲。通過最後五個大嘴，中央的臉孔就是大魔王，必須九發不動明王火界咒，才能滅魔致命，也就是說至少必須有 180 點以上氣力。殺死魔王後，一切的事件都結束了，邪惡也暫時消失，但是誰知道那一天邪魔會再出現呢？

▲心得語錄

①在遊戲中，法術是相當重要的；相對地，氣力就限制了法術的使用次數，因此你必須來回收集紅色小球，以提高氣力值。

②不動明王火界咒是遊戲中最有威力的法術，普通的小頭目大約一發，最多兩發就可以解決，因此不必太節省，該用的時候就用。

③遊戲中還有兩種防具——增長天王的鎧甲及多聞天王的足甲沒有找到，雖然這樣也可以玩完，但是總有些遺憾，若是那位讀者找到了，希望來信告知，謝謝！

磁片双響炮



贈獎辦法：

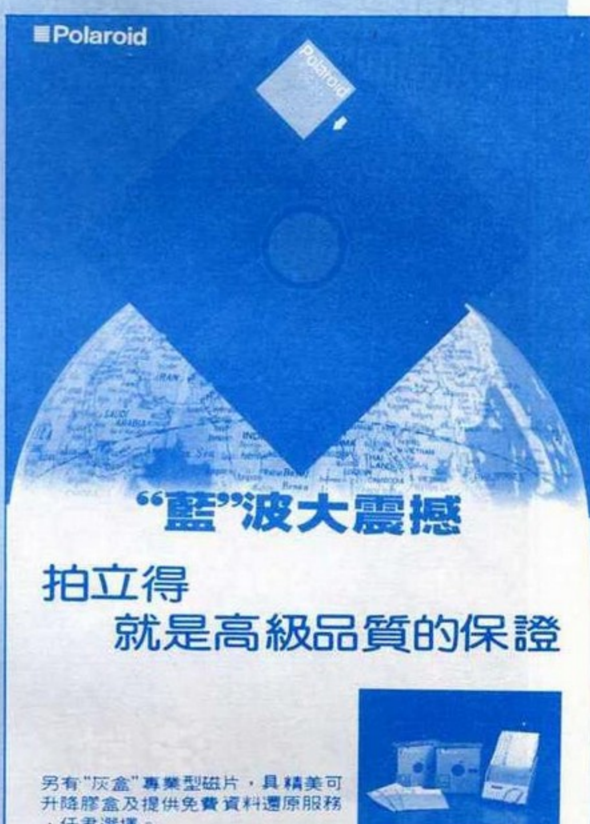
凡購買 **Konica** 磁碟片一盒，可向經銷商索取「幸運刮刮卡」一張，購買者若刮出獎品名稱，可依刮刮卡背面說明，聯絡台北華普總公司領取獎品。

獎品內容：

包括防水照相機、迷你間諜相機、**Konica** 磁片、軟片、筆組等5000多個獎等著您！

活動期間：自即日起至12月底止





“藍”波大震撼

拍立得
就是高級品質的保證

另有“灰盒”專業型磁片，具精美可升降膠盒及提供免費資料還原服務，任君選擇。

KONICA 5.25” 2HD NT$ 480/1 盒

KONICA 5.25” 2D NT$ 280/1 盒

POLAROID 5.25” 2D NT$ 250/1 盒
(BLUE BOX)
NO DATA RECOVERY

POLAROID 5.25” 2D NT$ 330/1 盒
(GRAY BOX)
WITH DATA RECOVERY

精訊資訊有限公司

重慶北路一段22號6樓
TEL：511-4012 571-3657
郵政劃撥：0797234-8精訊資訊帳戶

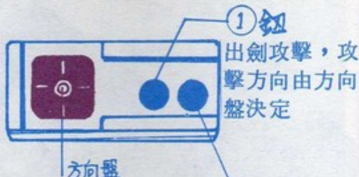


／游再興





◈操作方式



物品目錄

◐危急出勇士

一個和平安詳的王國「亞雷伊德」，一個不爲人所知的深谷。這個深谷爲魔王格魯培利亞斯所控制，谷底魔物遍布。

亞雷伊斯的國王「亞雷伊斯・亞雷斯」遭魔物所傷，必需谷底所生長的藥草「メア」才能治癒。

國王之女——利娜公主爲求藥草メア以治療父王之病，勇敢闖入深谷尋找藥草，但時過旬日未見公主歸來，人民因之不安。

此事爲一名途經王國的少年——剴利西斯得知。基於正義感的驅使勇敢少年剴利西斯決定前往谷底查訪芳踪不明的公主——利娜。



◐雪花之男Despa

開始時，先由法師手中得到一把初級劍與陸行鞋，是爲初級攻擊武器。接著經過通道到達第一名親衛隊，Despa的領域，先到C1與C3提高能力，再到A3補充生命力。接著進入B3Despa的洞窖，通過縱向通道，會出現Despa製造雪花投射攻擊，只要站於前方，躲開雪花後，反身攻擊，不出幾下卽可消滅。接著到B2換得Crystal（水晶球），此時C2上方通路將自行打開，通往第二領域。

◐殺人利器Rolick

首先是尋訪各法師（E2、F2、F3、G2）提高能力。F1的法師有一面盾，但目前無法換得；I2的法師出售綠生命花，限定一次換一朵，記得買朵備用。補充生命力之後，到E4區擊破第2圈右下方的石頭，這是Rolick的洞窖，Rolick是種武器，身體縮成一團快

速旋轉以攻擊敵人，但是無法連續攻擊，待其停下休息時趕快反擊，不出幾下就可以看見星光，幹掉了！接著到K1換得水晶，而在I3區會出現通往第三領域的橋。

◐惡魔骷髏十字碑▲▲▲▲▲▲

過了橋，同樣先找法師（I5、K5、K3、L1、N2、N4、M5）加強能力。L3區的法師出售綠生命花，但是價格……有夠貴，不如到I2去買，L5區的法師有把很鋒利的寶劍，出價12000 Find是很貴，但少不了這寶貝。位於M2的洞窟，目前是莫法度去的，別傷腦筋了！還是先幹掉Bachular要緊。到達N3區敲擊右上方的十字碑，洞窟出現了！Bachular是隻惡魔的骷髏，會發出黃色球體擋在前方防禦和攻擊；別怕，繞過去砍幾刀，但別被黃球打到，那可不好玩！這怪物很呆但生命力較高，耐心一點才可解決。在K4換得水晶之後到H4區，山崖已開，前往第四領域吧！

◐斬妖除魔▲▲▲▲▲▲▲▲▲

從此開始，遊戲開始複雜。但別煩心，聽我慢慢道來，此領域是四、五連結，由Fosbus與Warlic共管；Fosbus負責沼澤地帶，Warlic負責海域部份。首先必須先獲得兩件寶物——紅之戒與水上鞋。到G11區花上20000 Find，換雙水上鞋，（Find夠不夠？不夠的話趕快賺啊！在G5與D6的白蛇與白毛蟲身價兩佰多，而且很呆，好賺啊！）有了水上鞋趕快到A8區換得10000 Find的紅之戒，掌中利劍即可增強威力。擊碎白色石頭，B11區的法師會送予一只綠之戒，用以交換物品；而H5區的法師有條10000 Find的骷髏項鍊也是不可錯過！尋訪各地法師之後，相信能力已是很強了，檢查一下生命力與生命花就該到B5區去殺敵了！Fosbus是隻女人頭野獸身的



①標題畫面



②暫停畫面

①POWER值顯示表
②POWER補充點顯示，最高可達十八點，加上本身的一點，爲十九點。
③手中持有的FIND現值。
④FIND的最大值，極限爲十萬。
⑤身上持有的水晶數。⑥現有的物品裝備。



③Despa——
小心雪花可是會傷人的，躲開它，切進去殺了Despa。



④Rolick——
快速旋轉的撞擊，快躲開！



⑤停！好機會，這可是你自找的，殺……



⑥Bachular——
你這個臭骨頭，這些黃球擋不住我的！

遊戲攻略篇

◆物品名錄


生命藥水（價不定）
加強POWER的MAX值。


聖經（價不定）
加強FIND的MAX 值

生命之花（價不定）
可在死前恢復生命力，紅花恢復半數，綠花恢復四分之一。


紅之戒（ 10000FIND）
賦予劍魔力，可擊碎白色石頭。


綠之戒（免費）
一個信物，交換寶物之用。


魔法鏡（ 25000FIND ）
如同照妖鏡，可看清魔物的原體。


陸行鞋（免費）
利於陸地的行動，初用之鞋。


水上鞋（ 20000FIND ）
可在水上行走。


飛行鞋（ 70000FIND ）
除崖之外，可飛躍各種地形。


骷髏項鍊（10000FIND）
減低敵人的攻擊力。

心形項鍊（ 25000FIND）
減低敵人一半的攻擊力，防禦所有魔法的攻擊

初用劍（免費）
最鈍的劍，只用於防身

銳利之劍（ 12000FIND）
較鋒利的劍，攻擊力較強。


黃金劍（ 70000FIND ）
最強之劍，是傳說中威力最強的神劍。


普通盾（ 8000 FIND）
用於防護，免受蜜蜂花粉與蜘蛛絲的襲擊。

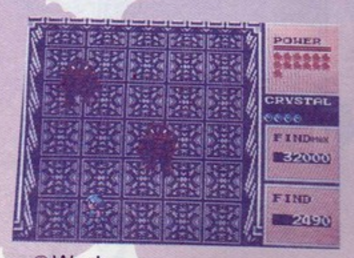

黃金盾（ 40000FIND ）
最強之盾，防止敵人所有的暗器，防護全體，減少敵人的攻擊。


水晶球（價不定）
搜集七個水晶球，方可破除魔王詛咒的封印。

怪物，會從尾巴射出爆炸球，在地面炸出數個反彈過來攻擊。別怕！方法一樣，躲開球擊，站到面前，砍啊！不出一會兒就解決了！出洞後到C5換得水晶，接著應去會會Warlic了。Warlic 這傢伙就比較難纏，洞窟位於D12區中間石頭下，形狀有點像日本玩偶，也像古代的兵馬俑，這難纏的傢伙竟來兩隻，眞夠難打！會向敵人疾速撞擊，不易躲開，但還是有弱點，首先調整自己的位置於其正下方，當對方衝撞下來時，則向左或向右移位，待降與己身同一水平位置時，把握時機立刻反擊！當然這不容易，但有志竟成嘛！耐心點，不過也得小心另一隻的攻擊路線，當心被撞死！幹掉一隻後，另一隻就比較好對付了，（註：陷入膠著苦戰時，不妨默喊『萬能的天神，請賜予我神奇的力量！』有效喔！）。如眞的無法幹掉，再教你另一招「無敵之術」。



⑦Fosbus——
把握時機，你不投球待我宰了你！



⑧Waric——
下來了，好機會，攻擊……



⑨Crawky——
飄來飄去，你就這樣飄來飄去，眞討厭！



⑩Haidee——
討人厭的氣泡，躲之不及，揮之不去！



⑫打敗魔王後，終於見到公主利娜！





⑪Golvellius——
魔王，你除了會耍大刀和噴火柱之外，還能幹什麼啊！



⑬本人大人大量不跟你計較，饒了你！

◐無敵秘術

先從第三領域上方的河道進入第六與第七領域，找到法師加強Find Max值達 70000 以上，然後去取得寶物，H11 區與N11區的黃金盾與黃金劍。接著敲開 J8 區右上方的石頭，與法師換得一面「魔法鏡」，可看清透明三角形的原體——死神！這十分頑強的傢伙，在 N 8 區有一大票，幹掉四、五隻後左上方出現洞窟，快進去與法師換寶貝——飛行鞋。除此之外，再也沒什麼阻礙了！取得飛行鞋後，還記得第三領域的斷層嗎？用飛行鞋就可躍過斷層到達 M2 區的洞窟，用 25000 Find 換得心形項鍊，好！現在檢查全部的裝備，黃金劍、黃金盾、心形項鍊、紅之戒、紅色與綠色生命花、魔法鏡、飛行鞋及滿點的生命力，此時你已習得「無敵之術」可以出師了！

◆魔物形解



蛇
向敵人慢慢移動攻擊。



蝙蝠
飛來飛去攻擊敵人。



蜜蜂
散出花粉攻擊敵人。



烏鴉
跟蝙蝠一樣飛來飛去攻擊敵人。



地鼠
在地底移動，忽然冒出地面攻擊。



野豬
向敵人方向快速直奔攻擊。



斧頭怪
到處移動，拋投斧頭攻擊敵人。



軟蟲
跟蛇一般，慢慢向敵人攻擊，很呆。



青蛙
跳上跳下、跳來跳去。



毛蟲
同蛇般，向敵人方向移動攻擊。



水蜘蛛
不定方向行動，會吐絲攻擊。



老鼠
向敵人方向跑來跑去。



海星車
不定方向移動。



飛碟蟲
向敵人方向飛去撞擊。



機械人
走來走去，亂投飛刀。



死神
飛來飛去，是很纏人的傢伙。

◐鬼魅出沒毛髮怪

第五名親衛隊怪物你已經知道了，而第六名與第七名分別是J10的Crawky與H7的Haidee；Crawky是隻毛髮怪，動作像鬼魅出沒般輕靈，而且吐出光圈攻擊；Haidee是隻四眼人身長髮怪物，一頭長髮會散出許多致命氣泡，飄向敵人追擊，眞夠毒！其實應付的對策大同小異，躲過攻擊武器，再反身攻擊！不過有了心形項鍊可就不一樣了，躲什麼躲！直搗黃龍，砍啊！不必擔心生命力迅速下降，因心形項鍊可護佑不死，棒吧！幹掉了有夠醜的親衛隊後，別忘了去B12、N13、N6 換取水晶喔！

◆地圖形解

●魔王GOLVELLIUS的洞窟
⊙魔王的七位親衛隊的洞窟
●出售CRYSTAL(水晶)的洞窟
○精：妖精洞窟
○天：天使洞窟
○師：指導師洞窟
○惡：惡魔洞窟
○生：生命球洞窟
○法：法師洞窟
○普通的洞窟
□△•石頭
樹木
崖
樹林
海與河川
道路

◐決戰大魔王

作掉了三十七名親衛隊，你可想像魔王暴跳如雷的光景，接著是最終的決戰魔王！魔王洞窟位於M10區，必須有七個水晶，才能破除石頭上的封印咒語，石頭也敲開。遭歷四、五隻大蛇襲擊後，魔王終於出現！除了手上兩把大刀、噴火柱外，並無其他特長，依樣畫葫蘆，殺上去！兩三下魔王就一命嗚呼！殲滅魔王後就可找到利娜公主了。勝利畫面，是大家都想看到的，不是嗎？

◐告知錄——洞窟發現之卷

(1)到達該區，自然出現。

(2)敲擊特定物項，如石頭、樹木、有時須敲碎白色石頭才出現洞窟。

(3)擊敗該區敵人達特定數目時，才會出現洞窟。(但K12較畸形，沒有……；而D6區須擊倒數十隻敵人，才出現洞窟，有夠累！)。

(4)擊倒該領域的親衛隊後，洞窟即出現。

(5)D3區的法師出售紅生命花是最便宜的，而綠生命花在I2最便宜。

魔王ゴルベクアス總算告一段落了！這是個相當不錯的遊戲，廣大的地域、複雜的地形與內容，每個首腦都設計得不賴，幾首流暢悅耳的樂曲在FM音源下，相當引人入勝！只可惜敵人設計得太弱了，有點美中不足。


斷層

◆クレシス的六位朋友



告訴クレシス新的消息



幫助クレシス回復POWER 每50FIND回復一點



指導クレシス正確的密碼，以便存取



以POWER交換FIND



回復クレシス的POWER每150FIND回復到POWER的最高點



以FIND交換各種物品及提高クレシス的能力

アレイド王國全境図



／游再興

一個古老的傳說

一張殘破不全的地圖

引發多少垂涎、遐思……

響亮的錫魯巴

◐藏寶圖之謎

相信很多人都看過「金銀島」的故事，但誰有過跟主人翁「吉姆」一般的經歷呢？而你是否又聽過有關「錫魯巴船長藏寶圖」的傳說，據說海盜王錫魯巴擁有大船巨艦和成千上萬的部下，襲捲七大海域，掠奪的財寶無以計算；而錫魯巴將之藏於東方孤島後便重病身亡，藏寶圖乃是生前所繪，圖分爲——港口、海盜船、海洋、洞窟、土人之島與寶藏山道等六個部分，但寶藏山道並未註明地形，不知是不及繪出就身亡，還是存心留一手？實在不明白（某了蓋）！

偶然機會，這張藏寶圖輾轉傳到我——吉姆·耶伊庫洛伊都的手裡，據說曾多人擁有此圖，而尋寶者皆有去無回，雖危險重重，但「人爲財死」，我還是打點好行李，毅然步上尋寶旅程。

◈操作方式

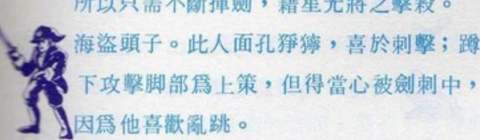


◐過將斬將錄

六關的結構頗耗心神，過程緊張有趣，在此先簡介錫魯巴與座下五大將：



巫婆怪。喜歡居高臨下，常丟擲南瓜砸死人，但不敢飛於比人低，只在上方盤旋；所以只需不斷揮劍，藉星光將之擊殺。



海盜頭子。此人面孔猙獰，喜於刺擊；蹲下攻擊脚部爲上策，但得當心被劍刺中，因爲他喜歡亂跳。

獨眼怪。喜歡沒頭沒腦地亂丟石頭，一不留神就作了石下魂；蹲下一面攻擊、一面閃身較不易被石頭砸中，耐心砍幾回，怪物必先登天。



火龍。這龍設計得很棒，可惜很笨，只會吐火球；跳躍躲過火球後立時發動攻擊、砍其頭部，歷十幾回合當可過關。

巴拿那大王。這傢伙實在難纏，眞正考驗你的能耐。他持有盾牌護身，左手投擲流星鎚攻擊，可不易對付，幸好鎚擊有週期性，投鎚攻擊後，必須同時間搶上、快速砍殺（砍幾刀算幾刀），運用得當，數招內方可收拾（純屬運氣）。



錫魯巴亡靈。終於進入遊戲重心，而遊戲也近尾聲了。錫魯巴是以跳躍移動攻擊，當躍於空中之時，正是攻擊的好時機，把握他着地的一刻盡全力攻擊，但小心被撞到；只要心神合一，再加上一點運氣，方可擊碎亡靈。



以音符爲武器的小丑。



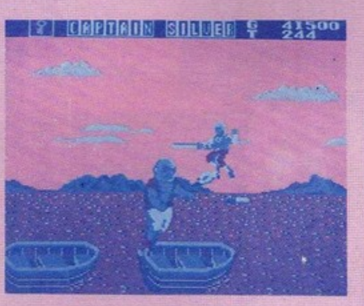
跌入水池中可是會淹死的！



會發出可怕笑聲的巫婆。



錫魯巴船長生前的劍術稀鬆平常。



大個子的飛刀刹是厲害！



小心一點即可躲過獨眼怪的巨石。

◐操作方式

此遊戲結束可接關一次，當遊戲結束出現GAME OVER時，趕快同步按下方向鍵右方與Ⅰ號鈕，可從死亡關數的最前頭開始，成功機率得看閣下的能耐與運氣。（筆者在十次中約兩、三次成功。祝Good Luck！）

◐怪物集



小丑。跳躍前進，吹出音符殺人，但不須理會、一直前進，音符卽碰不到你。



狼。從前後出現，呆呆的前進。



怪貓。立於上方，有人接近時，跳下撲殺敵人。

南瓜。在樹上（眞是怪胎！），有人接近時落下砸人。

鼠。從前後出現，快速奔行撞上立死。

巫婆。從上方盤旋而下；在下降前，速迅加予解決，當心被踹一腳！



海盜。有人丟刀子，有人持手槍，都是有夠垃圾的殘渣！



蝙蝠。出現便直逼而來，而且射出火球攻擊。



海鳥。隨時出現，盤迴來去，時高時低，確需當心。



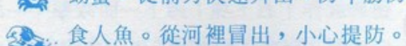
飛魚。從海裡忽然冒出、撞上就完了！



青蛙。跳躍前進撲殺敵人。



果實。接近時砸下，與南瓜同樣喜歡砸人。



螃蟹。從前方快速奔出，防不勝防。

食人魚。從河裡冒出，小心提防。



土人。持矛挺刺，彎弓射人也是很垃圾的殘渣！



蝶。跟海鳥一樣飛來飛去。



食人花。不會移動，但你喜歡被吃嗎？

鷹。盤旋而下、攻擊敵人。

商店中購物是有時間限制的。



火龍的弱點在頭部。



第四關的洞穴中隱藏了一些寶藏。

巴拿那大王的流星槌亦是一絕！


黑豹。凶猛疾速，見人即撲殺攻擊，須小心應付。

◆物品集


妖精。冒險途中，隨時都可能出現，捕獲後能加強劍的攻擊能力。每捕獲一隻增強一度。

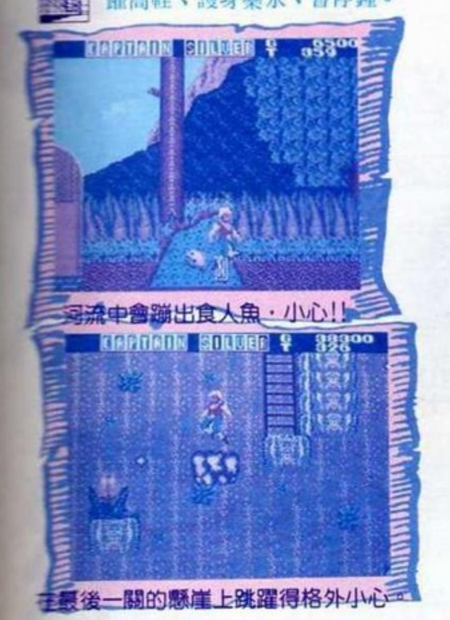

躍高鞋。加強躍高能力，利於取得高位的物品。


暫停鐘。暫停目前的時間，獲得更多時間完成行動。


護身藥水。服用後，全身產生防護力量，可防止敵人一次的攻擊。


寶箱。海盜船與洞窟中出現，打開內爲——王冠、戒指、護身藥水……也可能是商店。在同一地點有兩箱，一箱打開後，另一箱就打不開，所以全靠運氣。


鑰匙商店。特定地點有此商店，可在途中拾獲鑰匙用以開門，商店出售——妖精、躍高鞋、護身藥水、暫停鐘。


河流中會蹦出食人魚．小心!!

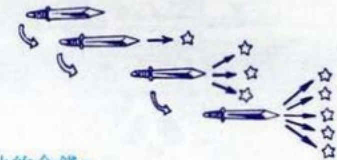
在最後一關的懸崖上跳躍得格外小心。

P 有文字之書

無文字之書

金錢取得與增加一人。擊倒敵人之後會出現此書，有些書中文字會變化，當集合文字書寫CAPTAIN SILVER時，可增加一人。(有文字之書 300 G，無文字之書100 G)

～劍的四部化～



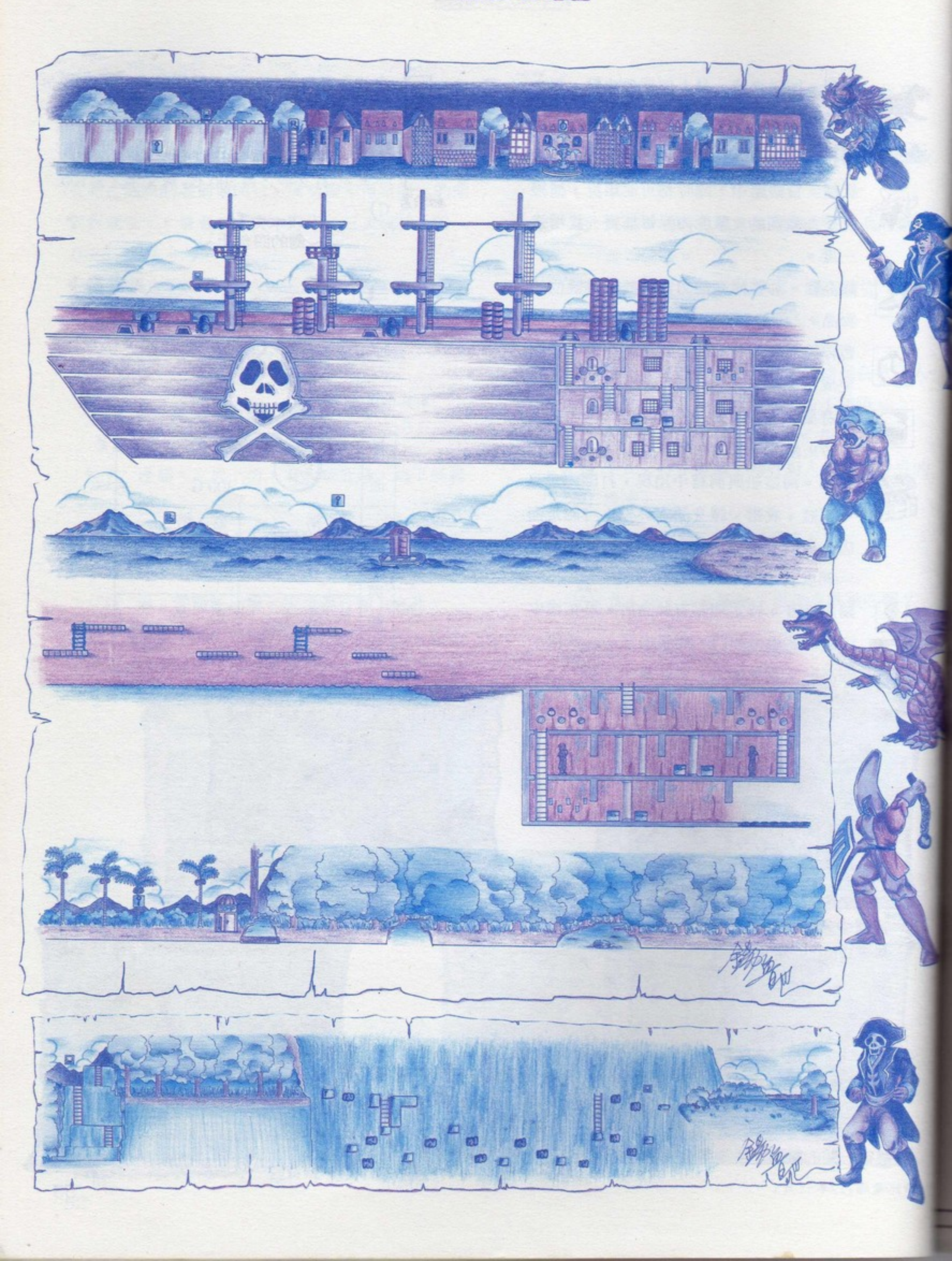
• 其他的金錢～



地面	金幣 300 G	
地下與船艙	金幣（大）500 G	金幣（小）300 G
	戒指 2000 G	王冠 3000 G


終於進入了第六關。

錫魯巴船長的亡靈 極爲兇悍．能否過關全看你 的反應了！



欲知詳情　請看續頁！

引你入門　助你入室

一個強勢電腦繪圖、軟體

你知道花天神語嗎？



遊戲攻略篇

/康智欽



常百姓
一朝貪念起
羊皮卷軸惹塵埃

塔莫崙戰士 行千山 歷萬水

◐前言

不久前，我還是塔莫崙大陸上的平凡農夫，忽然有一天，某件神秘的事情改變了我的一生。我正吹著口哨赶往田裡工作時，發現路旁有具屍體，手戴著一串黃金手鐲，我壯著膽碰了下屍體，還是微溫的，才死沒多久；身旁的小箱子內有幅卷軸和形式特殊的硬幣。從未幹過小偷的我，禁不住好奇拿起卷軸，剎那間似乎一陣魔力通過全身，接著就昏過去。

◐塔莫崙博物館

醒來時發覺已身處一條甬道內，「這是什麼鬼地方？」我暗暗罵道。在火光的照耀下摸索前進，終於在甬道盡頭發現一個螢幕，開啓後看完了一大篇介紹，才恍然大悟自己竟是置身塔莫崙大陸上最神聖的地方一一遠古人的博物館！心中不免疑惑，怎麼會來到這裡呢？百思不得其解，只好暫時拋諸腦後，繼續搜索整個地區，發現了好幾個需要 Coin 才能開啓的展覽品。另外在某個彎道時，傳自頂上一陣聲響，告知我此行的目的一一「消滅邪惡的巫師寶典（身上的羊皮卷軸），否則宇宙萬物即將毀滅！善用此間各種展覽品以尋求問題的答案，記住你的旅程，祝好運！」

查遍整座博物館，終於找到一個看門的老頭子，他說：「你必須遊遍整個大陸，充分利用所有的展覽品，也可以傳送到大陸的其他任何地方。」考慮了一會，基於目前武器和功力不足，決定先去 Thornbarry 城，還可小賺一筆旅費。同時在魔泉水處，也賺到 100塊作資本，並且應要求找尋鬱金香（Tulip）。就這樣，我開始了旅程。

◐Thornbarry城

傳送到 Thornbarry 城後，摸摸口袋，只剩下金手鐲和羊皮卷軸，兩枚玉幣（Jade Coin）都花光了，僅有的 420塊能做什麼？無計可施之下，只好上賭場大撈一票吧！憑著高超的技藝，沒兩三下就飽賺一千多塊，孰料賭場老板一口咬定我是大老千，命警衛把我抓了起來，結果費了好大的勁才買通警衛以逃脫。眞是愈想愈不甘心！之後就改變策略，只要赢上千元就趕緊離開賭場；賺了一大筆鈔票購買武器和防具，補足食物再配備爬山工具，我大步邁出城門。

遊歷了十餘日，大致情形已有初步認識。塔莫崙大陸上共有十二座城堡，博物館位於東方，而王城

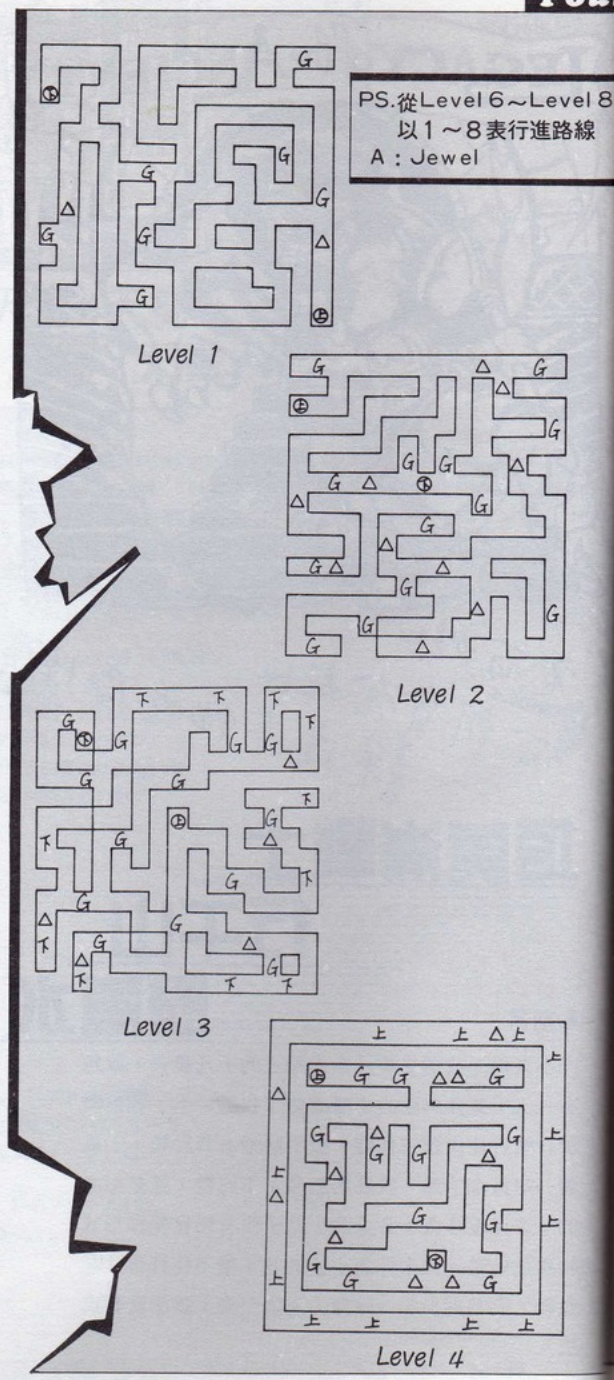
是在中央四面環湖的小島上。整塊大陸四周環海，不論多堅固的船艦，一航出外海便會遭遇暴風及海嘯吞沒。每座城鎮內有不同的商店，可提升防護和攻擊力，而且食物店內往往可以賺一些外快，買很多食物的話，有時店主會以少許錢請求送信到某地。購買武器或防具後，店主也許會賣一些寶石硬幣，其種類隨等級不同而改變，開始時最多只能買到兩枚玉硬幣（ Jade Coin ）或 Topaz Coin 。如果很難買到寶石硬幣，那就來硬的吧！因為商店老板都是些欺善怕惡的奸商，只要一直按住R，過不了多久就會乖乖地出售硬幣。

每座城內，都可以藉醫療來補充生命點數，不過買不到藥草，我想這可能和博物館內的某項陳列品有關吧。再度前往博物館，通往密碼詢問，終於在生命藥草（ Herbs of Life ）這項陳列品中找到生命之果，吃下後到醫療所購買藥草，可提升 100 點生命點數，是長途旅程中的必須品，可惜只能買40個。臨出發時卻無鑰匙能開門，翻遍行囊，意外發現黃金手鐲的妙用，原來是開啓大門的法寶。

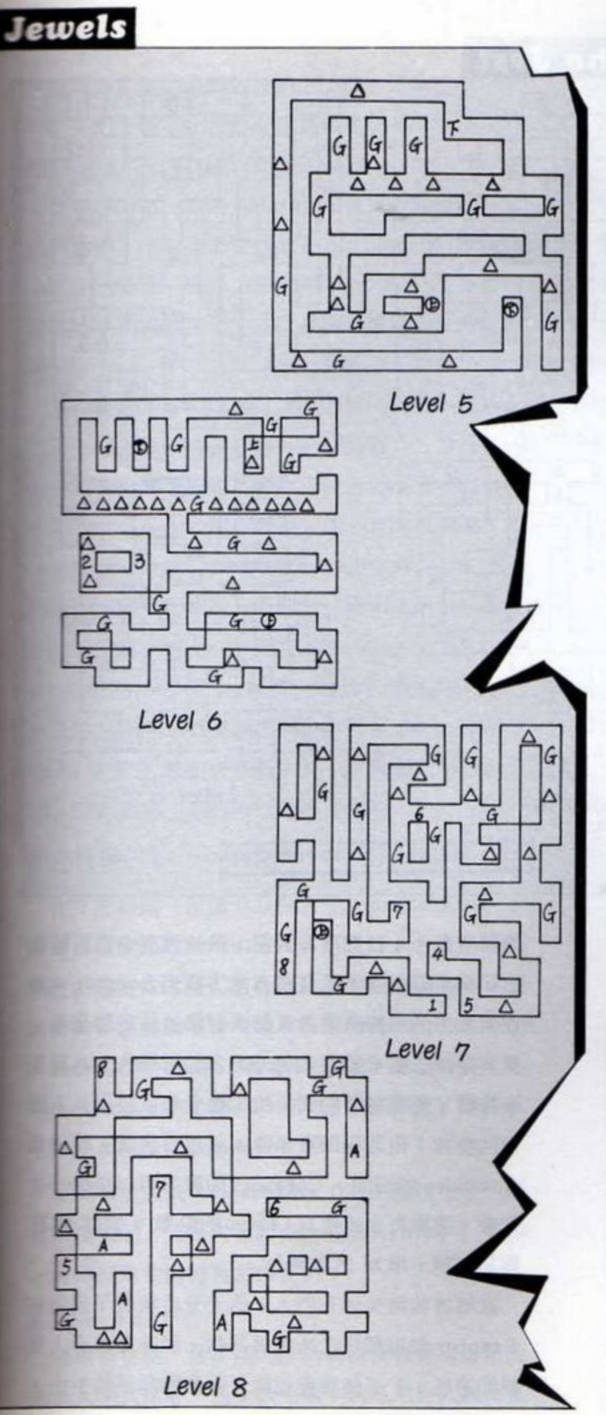
◐海盜之窟

到處征戰後，自認為已頗有實力，便興起探寶的念頭。博物館的陳列品中有一項介紹海盜寶藏，傳說三姊妹島上藏有令人垂涎的金銀財寶以及我最渴望一見的藍寶石硬幣（ Sapphire ）。

傳送到三姊妹島上，四處探測只發現一座城鎮。行近城鎮西北方的山脈時，不幸遭強盜襲擊，猝不及防下慘遭重傷。待醒來，發覺巫師寶典不見了。不知所措之際，又一陣柔和的聲音傳來「不要灰心，繼續你的旅程吧！」一時無所適從，只得重返博物館向守門人請教。想不到守門人早已知道魔法卷軸遭刧，只告訴我說可能會出現在Black Market上。為今之計，只好再重返三姊妹島，勇闖海盜窩了。



Jewels



不僅在城鎮內買到船隻，還從傳言中得到極珍貴的線索，原來海盜窟位於島的西方。補充了所有不足的法術，單槍匹馬勇闖虎穴！奇怪的是洞穴內空無一人，唯獨一些會破壞盔甲的怪獸，還是不打爲妙，有些還可能降低我的屬性。不過倒是不虛此行，大賺了一票，而且在一些瓶子內有增加屬性的東西。千辛萬苦攻到第八層，終於找到寶箱內的藍寶石硬幣，一項鑲嵌寶鑽的皇冠。

◐Lost Displays

風塵僕僕趕回博物館，原以爲會有新線索，想不到守門人仍叫我到處逛逛。冷靜思考後，決定一一審查尚未開啓的陳列品。首先到武器陳列室拿起一把威力強大的石刀，又到寶庫撈了一筆。再回到守門人那裡，原想痛罵他一頓，卻連連誇我做得很好，同時提升一級等級和增加生命點數，原來這把石刀是旅程的必備物。

拿到藍寶石硬幣後，別無選擇，開啓了隱形的陳列品。一開始螢幕上特別警告「博物館內陳列許多危險品，很久以前便被封鎖住，現在你已有資格進入，尋找一個神秘的答案！」接著眼前出現一條通道。一共找到四個須特殊硬幣才能打開的陳列品，於是向守門人請教。這次可樂了，守門人馬上將等級提升到第三級，還一反常態地提供一把鐵鑰匙並且主動要我幫忙找尋博物館失竊已久的兩項無價之寶——寶石皇冠（ Jewelled Crown ）和 Sceptor of Mancella ，我當然是義不容辭允諾。寶石皇冠已到手了，但 Sceptor of Mancella呢？突然想到這兩項寶物都是皇家珍藏，靈機一動，決心一探城堡。

◐城堡

溜入城堡，一看到那閃閃光亮的寶箱，手早已不聽使喚開箱了，才那麼一碰，警鈴全響，馬上一大群衛士湧來，藉助魔火球的攻擊威力，沒兩下就解

The Jest

Level 1

Level 5

Level 7

Level 2

Level 6

Level 8

Level 3

Level 4

⊙：出發點，由Level 8開始

決所有衛士。打開所有寶箱，很快找到一把石鑰匙（Stone Key），並且在西北方找到Sceptor。而在東北方的一條密道內，赫然發現被偷的鬱金香，莫非是國王密令偷取？!另外東方的房間內，也發現一株結了幾顆種子的樹，用T指令拿取發現具有隱形的功效；但是偷開寶箱時，隱形會失效。西方是Casandra的房間，Casandra的魔力可以提供一次機會，選擇黃金或提高Charm的點數？當然是選擇第二項，增加15點屬性。

返抵博物館先訪守門人，他十分感激收下皇冠和Sceptor並以魔法之冰作為回報，同時透露令人驚訝的消息：「巫師寶典已淪入一位邪惡巫師手中，

你必須增加實力方能對付他！」唉，眞是一波未平一波又起！把Tulip送回魔泉水處後，又增加10點Charm，也因此順利買到Sapphire Coin和Amethyst Coin。利用Amethyst得以閱覽塔莫崙大陸的地圖，而且參加智慧之石（Stone of Wisdom）的遊戲，將智力提升到30多點，往後施法時就不致再出差錯了。守門人再將等級提升到第四級。

重返城堡，藉由魔術之冰將護城河凍結，到達第二層。再以隱形種子找到一把銅鑰匙（置於一隱秘的房間內，順著地板的螺旋方向走到中央，即可開啓房門，但如碰到四週牆壁，就不會出現通道了！）。另外一房間有Brass Key，小心門口有毒氣陷阱，可經由密道進入（牆壁綫條與周圍不屬相同直綫上即爲密道）。利用Copper Key見到Wizard of Potion，付了2500塊可增強一些屬性，不過只能增加一次。到某個房間內再獲得Turquoise Coin。整座城堡幾乎搜索過了，只剩一扇門打不開，只好再到博物館內找線索了。

◐守護神(The Guardian)

在守護神這一項陳列品投入Turquoise Coin，螢幕出現魔法卷軸的由來：「很久以前，十三位巫師統治塔莫崙大陸，結合彼此的魔法力量締造了巫師寶典。眼前的雕像正是最偉大的巫師——Arovyn，據說囚禁在Kelfor城堡的深處，只有密碼（Guardians）才能開啓門鎖。」原來如此，難怪試了那麼多種鑰匙始終無效。

趕到城堡大喊〝Guardians〞（用Ⓢ指令），門緩緩地開了，正是大名鼎鼎的巫師Arovyn！Arovyn卻認爲我還得再加強能力。

◐The Test

傳說多年前，塔莫崙大陸的統治領袖曾派出精英武士入洞穴探險，僅少數生還，但是這些人因而更強壯有智慧。我毅然鼓足勇氣往下跳，準備接受生死考驗。

由地下第八層往上爬，最令人頭痛的是複雜通道，搞得昏頭轉向，難怪有那麼多勇士喪命於此。幾經困難險阻終於回到地面，又增加15點力量。我已身經百戰，這下總該足夠了吧。再度前往城堡晉見Arovyn巫師，他說：「我的體力已大不如前，現在只有靠你了！到每個城鎮查尋一位手戴秘密標記的守護神（Guardians），現在你的手臂已印有魔法標記，只有他能看到。祝好運！」

我開始四處奔波找尋Guardians，英雄眞是不好當呀！走入醫療所內，有人過來悄悄地說：「遠方某處有位醫療員在等你。」所謂的守護神是指醫療員吧？然後在三姊妹島的Eagle Hollow城找到這位仁兄。他說：「我們是卷軸的守護神，保衛巫師寶典免遭邪惡魔法，現在正需要你幫助尋找地下城底層的四件珠寶。只有這四件珠寶足以遏止巫師寶典的邪惡法力。這是紅寶石硬幣（Ruby Coin）可協助你進入地下城；務必找到巫師寶典並解除其魔力，否則世界將遭殃！」唉，爲了挽救塔莫崙大陸，義無反顧地勇往直前。



◐The Four Jewels

又從守門人那裡聽到不幸的消息：「邪惡巫師已製成強大破壞力的卷軸向各地伸出侵略的魔爪；Big Rapids 沿岸海怪出沒無常，殘害生命，而 Laingsburg 正遭巫師寶典的魔法攻擊……。」種種跡象顯示巫師已展開全面攻擊，當務之急是取得四件珠寶。等級升到第六級時，再度前往新的地下城搜齊四件珠寶。這段地下城之旅最稱艱險，接二連三的怪獸打得雙手發軟，精疲力竭！面對這種情況最好的方法是脚底抹油，走爲上策；否則武器和盔甲很容易完蛋。返回博物館等級可提升到第七級，同時可以去商店買到最後的鑽石硬幣。補充法術和生命藥草（補充的生命點數隨等級而改變）後，，順便向醫療員打探一些馬路消息，原來大巫師的行宮位於極遙遠的海中孤島，他已經完全掌握巫師寶典的威力，並用利用對付我。爲了塔莫崙的安危，我豈能坐以待斃！檢查一切裝備，我握緊寶劍，向博物館前進。

◐飛馬之館

投入鑽石硬幣（Diamond Coin），最後一項陳列物——飛馬緩緩出現螢幕上，據說當初受冰凍倒在博物館附近的懸崖上，潔白的翅膀映出鑽石般的光芒，一時感覺似乎正等待著我。一陣眩目的白光下，包圍白馬的冰壁破裂了，這隻聖獸歷經長期等待之後復活了！兩眼溫馴地望著我，「願不願意一起飛翔呢？」當然願意，或許對我的旅程有所助益。出博物館，飛馬向東騰起，越過無數高山、海洋、深谷，來到了一座島嶼，島中央聳立著一座陰森森的宮殿——邪惡之堡！

◐黑暗魔堡

一入城堡，只有一條長長的輸送帶。檢視四周，沒有其他通道可行。好吧，即使是條不歸路也得硬！進入大廳，門後有兩條通道，遲疑一下，我選擇右方通道。一進入，前後路立刻鐵門鎖住。突然毒烟從牆上小孔噴出，不久我失去知覺。

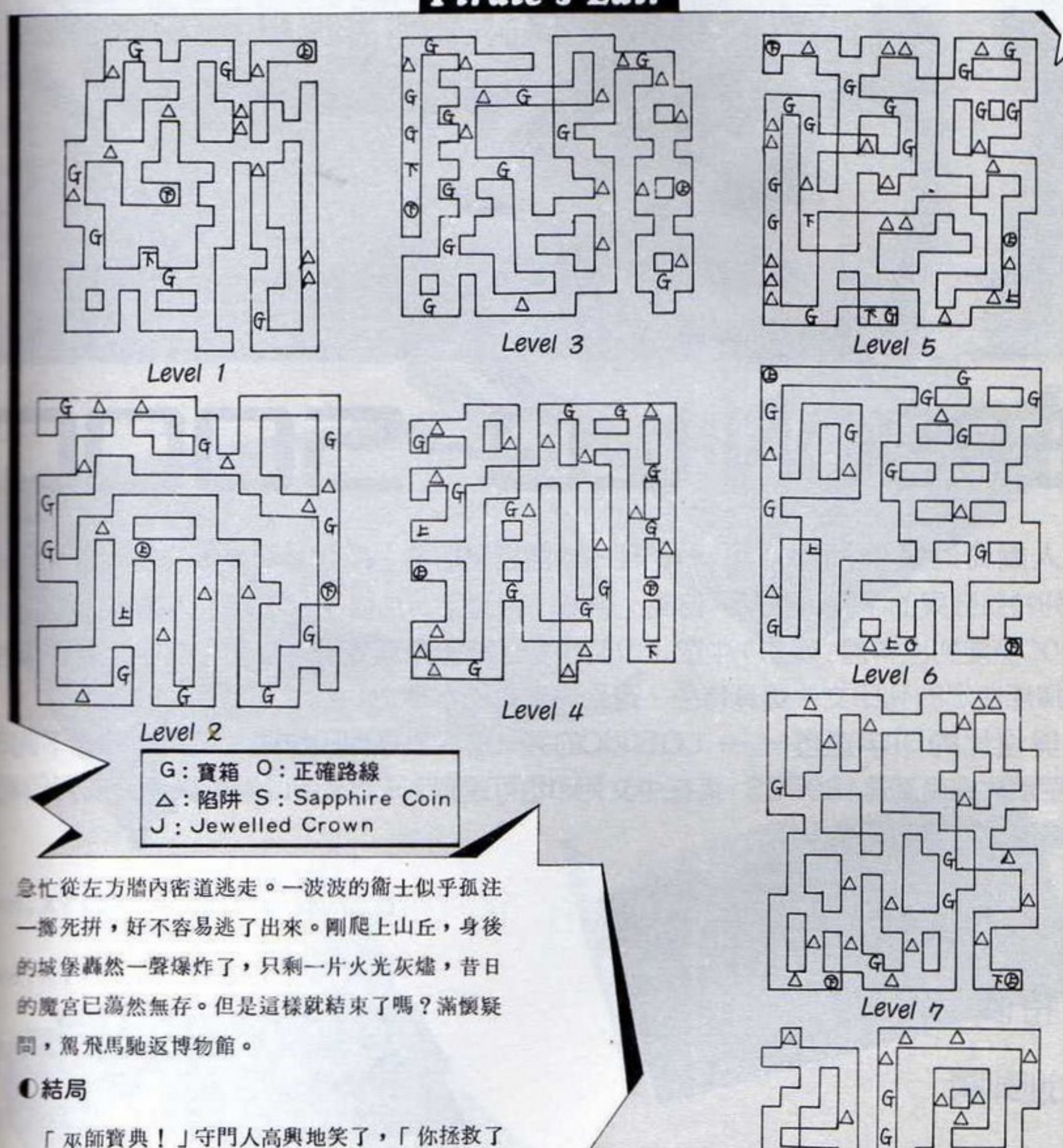
醒來，已身陷陰暗的牢房裡。原打算賄賂正在牢外喝酒的衛士，他卻走過來狠狠地道：「你再說話我就揍你！」一看距離那麼近，忽然心生一計，從鞋內取出匕首，猛然刺入對方胸口，逃出牢房。

利用魔術之冰越過一片湖水，穿越甬道，終於在一個房間找到盔甲（沒有武器，任憑宰割的滋味不好受！）在下一條通道內，沿途佈滿警衛，幸好尚不知曉我是越獄逃亡。爲了保留實力，不敢大開殺戒，不過到通道盡頭，被一群衛士的人牆給擋住了。沒辦法，只好拼了！好不容易殺出一條血路，而賴以隱形的魔法種子竟然失靈，只好步步硬闖了。魔堡內的衛士藉著巫師寶典庇護，對一般法術完全無動於衷，只好改採肉搏戰，巨斧砍殺了！

殺入一座大廳，找到巫師寶典，伸手可及時卻動彈不得。刺耳的狂笑聲後，巫師的身影從牆中出現，取走卷軸。「你這沒用的垃圾，我已運用卷軸將宮殿外的生物全部毀滅！看你如何阻止我？」又一陣狂笑聲，形體宛如一陣輕風消失了。「不行，我一定要阻止！」奮力掙脫魔法的束縛，在牆上找出一條密道，身後的石塊馬上封住，已經無法回頭了。愈來愈多受魔法召喚的衛士衝湧上來，一出手便是 100 多點的攻擊力，還好帶了滿滿的生命藥草，才勉強過關。

通過一個湖面，再度看見巫師寶典，可是卻發出魔法閃電猛烈攻擊，身上的藥草盡遭摧毀。死命撐到前面，運用珠寶（Jewels）的力量，終於停止了魔法攻擊。正拿起卷軸時，巫師又出現了，同時發射火球攻擊我。「納命來吧！巫師！」我高舉巨斧，大喊一聲砍下去，這邪惡之王剎時化爲烏有，我愣了一下，忽然響起刺耳的警鈴聲，「警告！首領已死，自毀裝置 5 分鐘內爆炸！」眞是厲害，我

Pirate's Lair



急忙從左方牆內密道逃走。一波波的衛士似乎孤注一擲死拼，好不容易逃了出來。剛爬上山丘，身後的城堡轟然一聲爆炸了，只剩一片火光灰燼，昔日的魔宮已蕩然無存。但是這樣就結束了嗎？滿懷疑問，駕飛馬馳返博物館。

◐結局

「巫師寶典！」守門人高興地笑了，「你拯救了塔莫崙大陸！現在所有人民，不再認爲這卷軸是不祥之物了，這四件寶物的法力將永遠守護卷軸。藉著我的法力，賜予第十級階勳，並給予勇士最高的榮譽。」

EPSON® LQ-500C

令人驚奇的特殊列印效果——經由軟體控制指令，能讓ＬＱ—中文印表機列印出
系列特殊效果的字型，例如，倍高、倍寬、粗體字、加強字、上標、下標等，尤其LQ
500C更能列出斜體、陰影、中空、以及中空加陰影双重效果等立體中文字，這些彈性
選擇能使您的列印文件更具特色，達到專業化的水準。

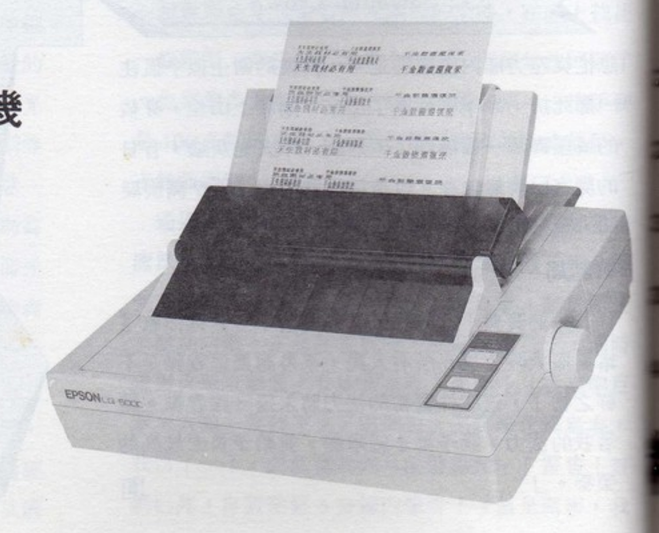
無與倫比的印字速度—— LQ500C的另一項優點是列印快速，在英文模式下列印
通字體，速度高達180PCS，而在中文列印也可達到70PCS,所以您能快速完成列印初
校稿甚至完稿的繁複工作。

普及型24針中文印表機

特價：16000

歡迎郵購

專人送到府上安裝



精訊資訊有限公司

重慶北路一段22號６樓

TEL：511-4012　571-3657

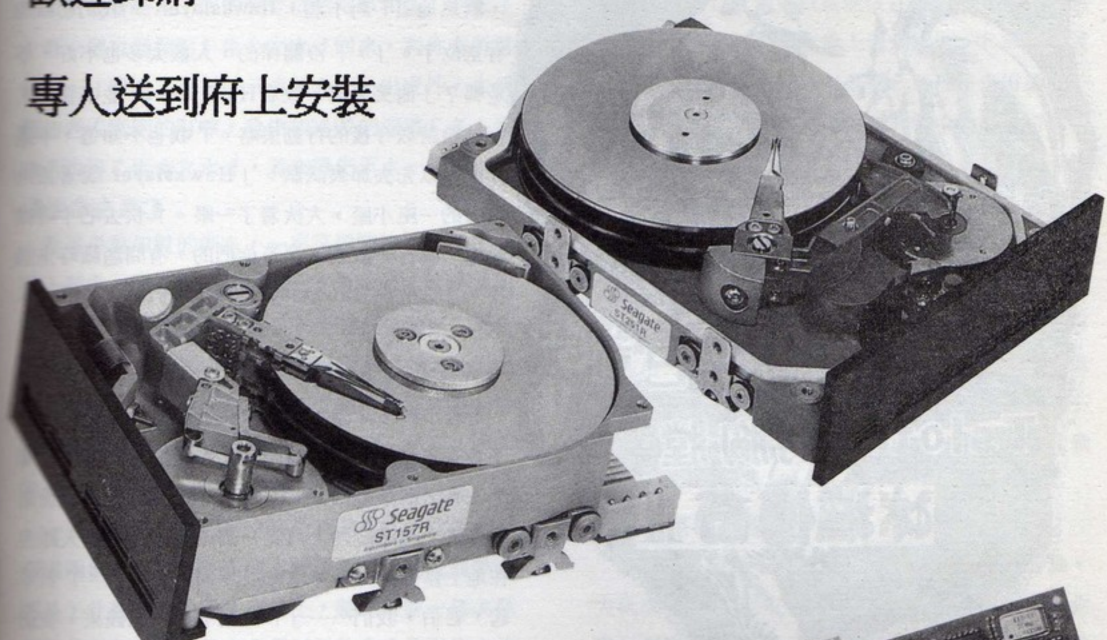
郵政劃撥：0797234-8精訊資訊帳戶

Seagate 硬式磁碟機

滿足您的儲存空間

歡迎郵購

專人送到府上安裝



20MB.XT:$ 9,550 (含卡)

20MB.AT:$ 10,900 (含卡)

30MB.XT:$ 11,100 (含卡)

30MB.AT:$ 12,450 (含卡)

40MB.AT:$ 21,500 (含卡)

精訊資訊有限公司

台北市重慶北路一段22號6樓
TEL:511-4012　571-3657
郵政劃撥:0797234-8

/漢斯

遊戲攻略篇

寒芒乍閃，
劍鋒走坎入離，
反挑而上，已刺入
Tslotha的胸膛

冰城傳奇 III

爭戰實錄二

◑欣逢故友◑

四周傳來陣陣爆破聲，閃電的強光耀得大伙睜不開眼睛，罡風刺骨中，我們不知身置何處。「潑啦！」一聲巨響後，一股燥熱像洪水般地擁住我們，「哎呀！」幾乎在驚呼聲的同時，大伙先後重重地摔落在地面。我們到了Aboria！

凝望著天空那片閃爍光芒之際，身後響起一陣豪邁的笑聲「幾乎不敢相信，有生之年竟然還能再見到你。」轉身一看，只見一名強壯的武士披掛滿是刀劍創痕盔甲，微笑地注視著喬；「Hawkslayer！」喬忽然跳了起來，急奔過去握住來人的雙手，「Hawkslayer，你怎麼會在這裏呢？Skara Bare被毀了，你知道嗎？」喬激動地說。Hawkslayer點點頭，神色鄭重地道「坐下來談。」

喬一一地介紹後，我們說起了Skara Bare 的近況及前來Aboria的目的，「我也是要對抗瘋神的，請讓我加入好嗎？」Hawkslayer 道。我看看喬，歉然地道「對不起，Hawkslayer ，我們已經沒有空位了。」，「沒關係的，人數太多也不好，不是嗎？」他笑著說。我看Hawkslayer 並不在意，便趁機請教今後的行動策略。「我也不知道，不過你們可以先去那裏試試。」Hawkslayer 說著指向東方的一座小屋，大伙看了一眼。「快去吧！時間緊迫，我會一直在這裏等你們的，有問題隨時來找我。」大伙向Hawkslayer 道了謝。直奔小屋而去。

◑神秘老人◑

走近小屋，才發現位於一個美麗的大湖畔，堆滿了各式各樣的漁具，看來是漁人所住。「有人在嗎？」喬上前敲敲門。「進來！」屋裏傳出一個蒼老的聲音。走進屋內，只見一個滿頭白髮的老人蹲坐在地上修補漁具，冰冷的眼光逼視著我們。「對不起，老伯，我們……」「只要拿出一點錢來，我就告訴你們一個秘密。」老人冷冷地打斷喬的話，我瞥了一下這座破落、環堵蕭然的小屋，和年紀老邁得必須捕魚維生的老人，惻隱之心油然而生；聽得老人這麼一說，馬上取出一大堆征戰所得的金幣，數也不數放在老人的面前「這是晚輩們的一點敬意。」老人看都不看我一眼，仍冷冷地道「有一種〝Gilles Gills〞的法術可以使你們在水中呼吸，利用此法術去看看水晶宮中的生命之泉。你們有誰願意學這個法術？」三位法師們一聽有法術可學，頓時忘了老人的倨傲，著實請教了一番。

法師學完法術後，我向老人請問有關Valarian's Bow及Arrows of Life的消息。沒想到他冰冷地道「我只是個漁夫，什麼都不知道。我素來不喜歡

生客，要是沒有別的事，就請趕快離開吧！」我一怔，只好隨著大伙退出，臨出門前想起老人的孤苦，不禁又取出一大筆金幣放在老人面前。正當轉身離去之際「站住！」老人的聲音把我喚住。我愕然地回頭看著老人，他的聲音依然冷酷如冰「別忘了！帶一個容器裝點『生命之水』回來，對你有所幫助的。」說完，揮揮手示意離去。一出屋外，大伙問起老人臨別的叮嚀，我指指屋旁的湖道「老人要我們取得『生命之水』，看來得先下水一趟了。」

◑生命之泉◑

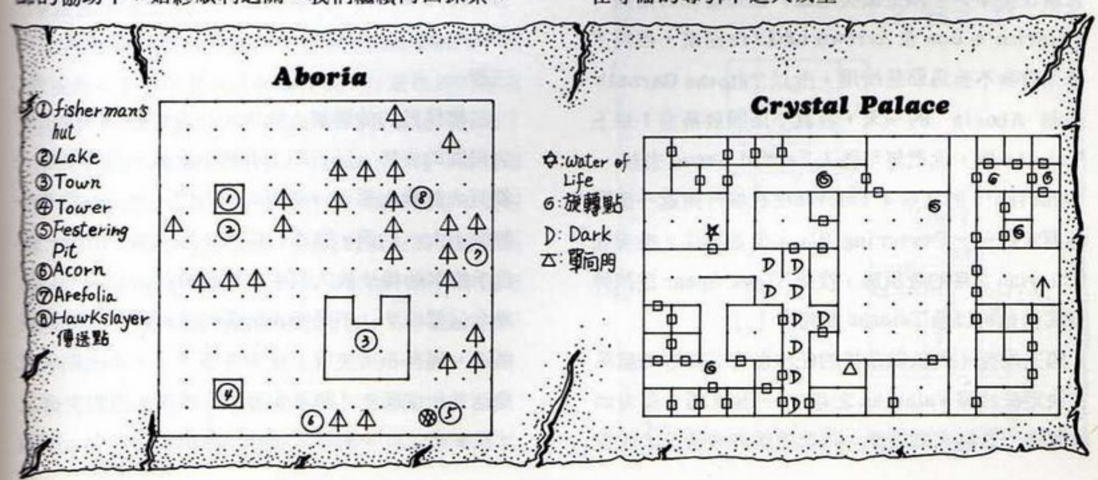
看著平滑如鏡的湖水，一座宮殿隱約浮現水中，跳入湖內，麗莎施了Gill法術，果然使大伙呼吸如常。大伙高興萬分，更是在水中放心遨遊。走近宮殿，我們不禁為其宏偉氣勢所震懾；美麗的外觀雖已歷經百年的滄桑歲月，潮流侵蝕，但那莊嚴的氣勢卻絲毫不減。懷著敬畏之心，我們一起進入水晶宮。

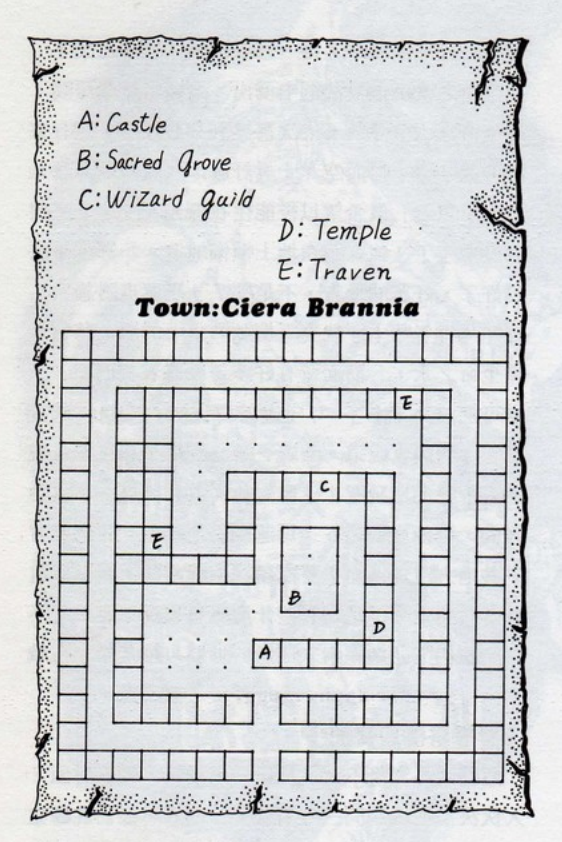
一入水晶宮，迎面是一條長長的甬道。我們分別探索兩側，可是除了在北方的房間內受到旋轉點困擾外，什麼也沒發現。一路上，雖然時遭一些成群結隊的大魚攻擊，但在我們36級的身手及兩位大法師的協助下，始終順利過關。我們繼續向西探索，經過一連串的黑暗之後，終於找到了生命之泉！

生命之水由地板的洞中湧出，溢滿了整個房間，在生命之水中呼吸，大伙都感到身心舒暢，連日來的苦戰辛勞一掃而空。「眞舒服！」麗莎逗弄著水中的小魚道「眞希望以後能住在這裏。」，「又想去度假了！」強森躺在地上懶懶地道。「那就來這裏好了，好美的地方，不是嗎？」瑪蓮也附議。「好了，省省吧！」我笑著倒乾酒袋中的酒，將它裝滿生命之水，「前面還有好多苦戰等著我們呢！鬥志可別消失了！」，「也別忘了Skara Bare的苦難。」昔爾也說道。強森一聽立刻跳了起來「是我不對！我們出發吧！」喬對他笑道「休息一下也是好的，沒什麼關係。」瑪蓮翻著地圖道「我們還有一些地方沒走過呢！要繼續探索嗎？」，喬點頭道「當然要！說不定還有些什麼訊息也說不定。」不久，我們又開始探索未經過的地區，可是除了在戰鬥中得到一個Nospin ring外，一無所獲。

◑層層塔樓取寶劍◑

離開水晶宮後不久，抵達一座城鎮。經過討論，大伙決定進城探問一些消息。一進城，眼前就矗立著一座巍峨的城堡，喬向守衛說明來意後，我們便在守衛的導引下進入城堡。





國王是一個白髮蒼蒼的ELF，「貴客蒞臨，茲表無任榮幸。」國王微笑地說「我知道你們是爲Valarian's Bow及Arrows of Life而來，但爲了確保神物不致爲邪惡所用，所以Tslotha Garnath控制 Aboria 的一天，我就不能開放墓室；呈上Tslotha頭，你們便可進入Sacred Grove去找Valarian's的墓室。Tslotha住在城外附近一個邪惡洞穴內——Festering Pit。但是記住，唯有在Valarian之塔的最頂層，找到Night Spear這把神奇武器始可以致Tslotha於死命！」

國王說完，大伙對今後的任務也有了概略的認識，決定先找尋Valarian之塔。一出城門，便看到城牆邊一株高大的橡樹，地面堆落許多橡子，強森一時好奇，隨手撿了幾顆；不久，我們便找到了Valarian之塔。

面對Valarian之塔，我們不禁搖頭嘆息，Aboria的人民怎忍心讓這座雄偉的高塔如此殘破！石階碎裂不全，地板上厚厚的灰塵，滿地枯腐落葉。嘆息聲中，大伙悉悉索索地踏過滿地腐葉爛土進入塔樓。

一上塔樓，走沒幾步就遇上了旋轉點，幸得No-Spin ring的幫助，探索十分順利。不久，在A點發現一幅精緻的刺繡圖飾，繡著一座湖中的美麗城堡，「這不是水晶宮嗎，怎麼會掛在這裏？」昔爾疑惑地道。布魯斯望望我「這其中一定有什麼關係，老漁人曾提到過嗎？」，我搖頭「沒有，大概是打什麼啞謎吧！」，離開刺繡，轉過幾道門，找到了上去的樓梯。

步上二樓，我們訝然這種陰森肅殺與剛才的平淡和順竟然只是一個階梯之隔。鬆弛一下緊張的情緒後，又小心翼翼地開始探索，黑暗區與旋轉點似乎特別多，雖然配戴了Nospin ring，免受旋轉的困擾，但是突如其來的黑暗，卻使得我們氣憤難當。迅速地查探每一個角落，我們實在不願在這種鬼地方多待片刻，找到一個訊息〝The water of life has many regeneration powers〞後，終於走上第三層。

三樓怪異的佈置讓人疑猜；一道圓形石門擋住中央房間的去路，巨石門上有個小木雕，居然刻著一株巨大的橡木頂著一塊相同的石門。地上，還有一個橡子大小的洞。強森「咦？」的一聲，取出一顆信手拾來的橡子放入洞中，卻沒有什麼反應，「怎麼會這樣呢？」不是要在這裏種棵樹嗎？」他搔搔頭道。麗莎抿嘴笑道「種子是播下了，不澆點水怎麼活得起來呢？」轉身對我道「漢斯，用點生命之水試試吧！」，果然，生命之水倒入小洞中，那顆

毫不起眼的橡子突然立即生根萌芽，並且以驚人的速度向上成長，不一會兒，便把那塊千斤巨石如同木雕所示般舉起來，露出一道門戶，大伙的歡呼聲中再次找到向上的樓梯。

上了四樓，大伙懷著尋寶的快樂心情作地毯式搜索，終於在A點找到一個暗櫃。打開暗櫃是一把神秘的武器，黑色的利刃，猶如漆黑的夜空，黝暗無光的鋒稜，閃耀著未知的神秘。「Night Spear！」大伙大聲歡呼，許久以來的沈悶壓抑，都趁此時發洩一番。我謹慎地收起Night Spear「接下來該是去找Tslotha的時候了」。

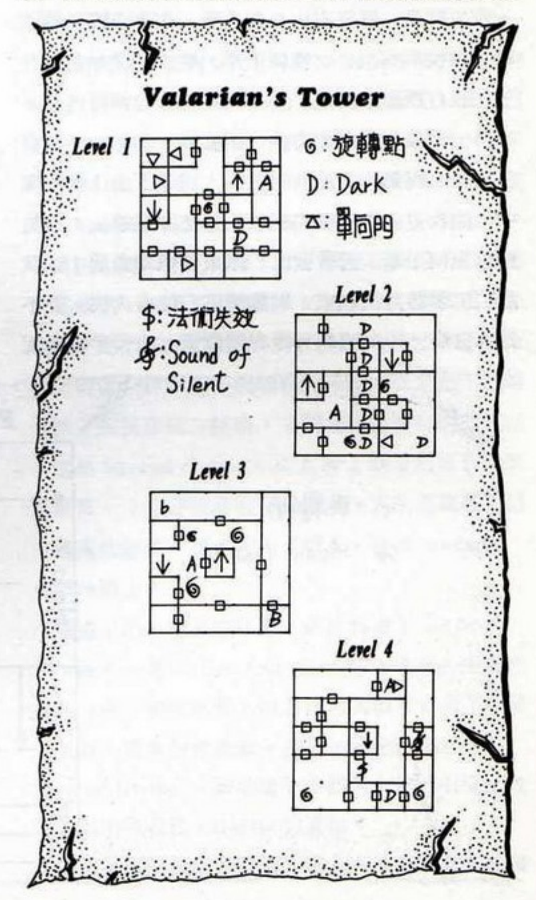
一番搜尋，果然在鎖旁找到Festering Pit，大伙毫不遲疑地跳入這個深不見底的洞穴。一進入Festering Pit就遇上一個醜惡的魔嘴，警告道〝White bones and bright blood, life very frail……, Be Wary, Mortal's, indeed to you shall fail……Tslotha Gamath knows but one fear……His life is absorbed with the Night Spear〞，「意思是要確實帶著Night Spear才能繼續前進。」昔爾道；因應魔嘴的要求後，我們開始探索這個神秘洞穴。

◑罡風幻象牆◑

出乎意料，洞窟裏除了一些單向門及陷阱外，竟然空無一物，而且只是偶爾作戰，什麼怪異的事也沒碰上，眞悶得會發慌。還好終於在東北角找到了往下的樓梯，即將下樓時，向地圖作最後一瞥的瑪蓮才發現不對「在中央，我們有一塊區域進不去呢！」大伙圍過來查視地圖，只見那塊區域四周並無通道，當然搜索不到的。由於大家都不願再作無意義的探索，就一致決議暫時不理會，等下第二層探探再說。

才下第二層，一陣刺骨的強風迎面吹來，「是Tslotha的示威！」怪異的風勢散出邪惡氣息，大伙抑制心中泛起的寒意，與強風對抗前行，直到走出甬道脫離強風範圍，才鬆了口氣。可是接下來的探索卻極不順利，不僅有黑暗區，還有一條佈滿陷阱的密封甬道，結果只找到一個向上的地門。「沒有路可以過去了」喬仔細研究瑪蓮遞過來的地圖，「也找不到下去的路，我想這層應該不只這樣而已。」強森也不服氣地道「還沒見到Tslotha呢！也不知道是個什麼鬼東西，住在這種鬼地方！」他一面咒罵一面用脚猛踢牆壁以發洩不滿。

「我直覺應該上去」昔爾指指向上的地門，「何況一路下來都沒有見到這個地門，出現得有點怪異



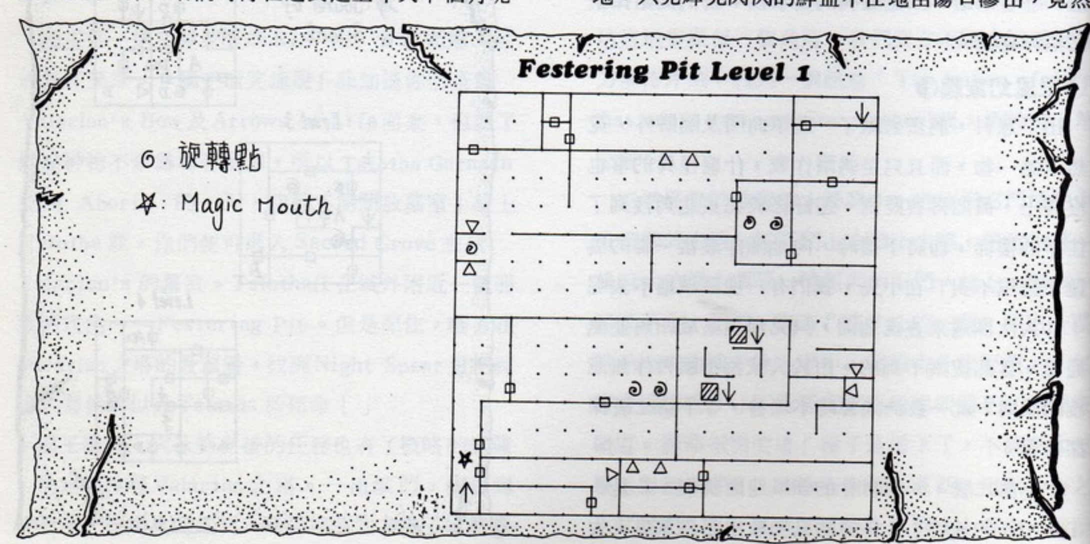
。」昔爾一說完，瑪蓮就高興地叫了起來「昔爾說的沒錯！」將一、二兩層地圖比對一番，「地門的上一層正是我們進不去的那塊區域，該去看看！」喬將地圖接過，略一比對，向麗莎點點頭，於是由麗莎施了飄浮術，大伙又回到第一層。略一搜索，又發現了第二個向下的地門，「這可對了！」布魯斯笑道「由這裏下去，便又是另一片天地了！」大伙耐不住心中的興奮，急忙跳下地門。

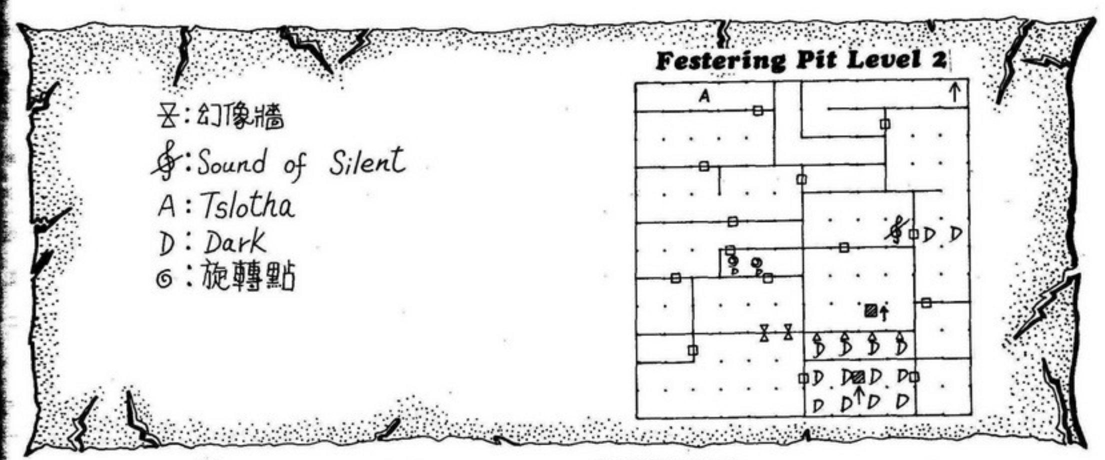
一下地門居然是一大片的黑暗區，麗莎只好造個魔羅盤，北方是來處，南方無路，只有向東西方探索了。東方只是個空空的房間，沒什麼值得注意的，西方卻是一個沒有出口的大廳，大伙在廳中轉來轉去卻找不到出口。幾轉下來，強森又開始耐不住了，東打西踢地直罵Tslotha，大伙也懶得理他。不料，當強森踢向北方的一面牆時，竟然一下子直沒至膝，因爲收不住勁而整個人栽了下去！驚呼聲中，強森沒入牆內消失，大伙急忙穿過牆去，只見強森坐倒在地，苦著臉道「原來是個幻象牆！」我連忙笑著將他扶起來，瑪蓮笑道「強森大俠，要不是你這麼一摔，咱們可得在這裏逛上十天半個月呢！」又是一陣哄笑。

◑正邪決戰◐

果然這一跤跌得十分值得，終於在A點遇上了Tslotha，殺氣騰騰怒目瞪視著我們，一副有恃無恐的模樣「不會再有第二次了，可惡的冒險者！」是的，我們何嘗希望有第二次呢？一言未畢，我們早已衝過去了，「啪！」一聲，首當其衝的強森竟然被他一擊致命，但是喬的水晶劍和昔爾的利刃已分別在他前後出現。孰料Tslotha猶如背後長了眼似躲過了昔爾的狠命一擊，卽使喬的水晶劍刺入他的胸口也不在乎，「碰！」的一響又把來不及退後的喬打得飛撞！瑪蓮立刻施出Heal將強森及喬救起，麗莎也施出Dest欲將Tslotha一擊斃命。誰知竟然失效。眼見Tslotha衝過來了，嚇得她花容失色。

突然Tslotha似乎心有所感立卽轉身揮出一擊，終究晚了一步，昔爾的利刃已由前胸刺入，惟恐Tslotha發動臨死一擊，昔爾當機立斷棄刀後躍。Tslotha死瞪著昔爾，向前進了幾步，終於不支倒地。只見輝光閃閃的鮮血不住地由傷口滲出，竟然





又緩慢地將利刃推出體外，眼見傷口漸漸癒合，大伙不禁慌了陣脚，「快用Night Spear！」布魯斯大喊道，這下我才大夢初醒連忙拿起Night Spear刺入，只聽「啊！」地一聲慘叫，Tslotha 驀地高跳三尺，原來閃亮的血液迅速失去光彩，接著Tsl-otha的身體竟然急速腐爛，發出一股刺鼻的惡臭，最後只剩下一具皮包骨的屍身。

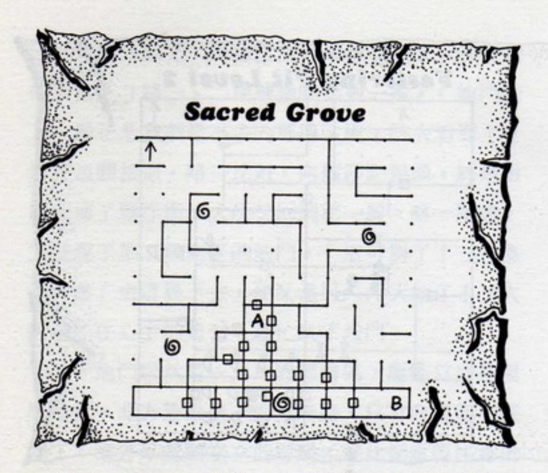
面對這一連串的遽變，大伙心驚膽顫，竟然無人敢再接近Tslotha的屍身，過了良久，昔爾才謹慎地拔出Night Spear 撥弄Tslotha，「他已經死了。」聽得昔爾一說，大伙才舒了口氣，慢慢地圍過去。昔爾提起Tslotha乾縮變形的頭道「不知道國王要不要這樣的頭顱，恐怕不認帳。」，「不認帳也得認，難不成咱們將Tslotha的屍身也帶回去！」死而復甦的強森大聲地說，並且立即動手收拾Tslotha的屍身，不料才一觸屍身，突然「嘩！」地化成一堆粉塵，只剩下一顆鮮紅的心，強森訝然停手。大伙驚奇地注視這顆不曾破裂的心，似乎還如生前般鼓動。「看來只好把這顆心也帶回去了。」拾起那顆奇異的心收入背包，看看Tslotha的屍體實在也沒剩下什麼了，大伙只好離開Festering Pit ，但願國王會承認這樣的證物了。

◑凱旋榮歸◑

回到城堡，昔爾呈上Tslotha 那顆變形的頭「對不起！陛下，這顆頭……」昔爾還沒說完，國王已從他的寶座上跳了起來，盯著頭顱道「沒錯！這正是Tslotha的頭！」一臉欣喜握住昔爾的雙手「沒有人能拿到Tslotha死後變形的首級，只有你們──眞正斬魔除惡的英雄！」，國王高興得哈哈大笑「英雄們，你們是我最尊貴的客人了！請接受我及我的子民們誠摯的招待。」「對不起，陛下」我急忙上前道「您答應我們的條件……」「當然！這個自然，朕現在親自授權，方圓國土內得以隨意進出，包括Sacred Grove。來人呀！朕要親自設筵款待佳賓。」望著欣喜若狂的國王，大伙也歡欣不已。盛宴款待後，我們告別了國王，逕向 Sacred Grove而去。

穿過了門口重重的守衛，終於到達了 Sacred Grove。一進入 Sacred Grove，大伙心中油然昇起一種平和的感覺，但是四周又似乎充滿了邪惡的氣息。看來即使重重守護下，邪惡依然侵入了Sacred Grove 。藉助牆上淡藍色火光的引導，我們開始出發尋找Valarian的遺物。

由北而南搜索這座墓室，遇上一些旋轉點外什麼



也沒發現，最後只剩下一個三角形的區域進不去，卻在三角形的頂點A有一些奇怪的發現；一個大箱中擺了個碗，一些小管子由碗內伸出，在兩旁藍白色火焰的光芒下牆上刻著〝In life my heart know but one ache , one task undone , Heal that pain so I may rest , and what is mine is yours〞「看來是要解開這個啞謎了，」麗莎看著面前怪異的佈置，低頭思考「綫索是什麼呢？」她喃喃道。「是心！」布魯斯接道「心痛苦才需要休息，那麼就給他一顆新的心好了！」，推推我「漢斯，Tslotha的心沒有丟掉吧！」，我笑著由背包中翻出Tslotha的心放入碗中。「給你一顆不會跳的心你要不要呀！」瑪蓮笑道「用點生命之水把它弄活吧！」「有理！」我連忙取出生命之水倒入碗中。

果然，那顆奇異的心開始鼓動起來，許多不知名的液體由小管中流出。「哈，心臟變成抽水機了！」強森笑道，大伙興味盎然地看著心臟抽動，不久突然由左側傳來一陣奇怪的響聲，轉頭一看，左側那座大石牆竟然緩緩地移開，大伙歡呼一聲，由打開的通道進入，開始探索這塊未知的區域。經過一連串的小房間後，在這塊三角形區域的右角B點找到了Valarian的墓穴，向墓中的Valarian致敬取得了放置墓前的Valarian Bow及Arrows of Life。

告別國王及夾道歡送的百姓，我們回到原野準備傳回Skara Bare，遠遠地看到Hawkslayer向我們揮手。「Hawkslayer，你要跟我們一起回去嗎？」喬問道。Hawkslayer 笑著搖搖頭「謝了，我來這裏本來就有些目的，原本以爲辦不到了，但是由於你們的出現，展露一線曙光，我會努力達成任務。」拍拍喬的肩膀「我想我們以後一定還會再見面吧！」他向喬神秘地眨眨眼，於是我們就在Hawkslayer的祝福下傳送回到Skara Bare。

一到Skara Bare，喬就帶領大伙急奔回檢閱廳。「不知道會不會太晚，我們可躭誤了不少時間呢！」他急急地道。一進入檢閱廳，我便向長老報告Aboria的情況。聽到Valarian已死的消息，長老似乎一下子蒼老了十年。一陣沈默後深深地吸了口氣，又展露笑容「你們做得很好，孩子們，很高興知道Hawkslayer依然活著。」他臉上的哀戚逐漸消失，代之以一種嚴肅的神情「你現前的目標是一個遙遠的地方——Gelidia，傳說中的『魔法之界』，去請Lanatir回來，但若是他不能一同回來的話，就把他的Wand of Power及Sphere of Lanatir帶回來吧！」手一揮，恢復了所有法師的法力，爲每個人加60萬點的經驗。「布魯斯，你過來！」他招招手將布魯斯叫到面前「前往Gelidia的法術是GELI，回來則是ECUL。記住！傳送點在Skara Bare北方的Cold Peak。」

一切準備妥善後，我們再度揮別長老，前往Cold Peak，預備展開我們除魔的第二道旅途。

（註）：傳送師學習新的傳送法術，必須在每次任務完成後與長老交談（ Talk to the elder ），才可以學得。

〈待續〉

使用HS-3000助你更上層樓

採用黃綠光線掃瞄，改善以往紅光不感應紅顏色的缺點

更新版的驅動程式可提供至VGA模式

新版Utility提供組合語言的原始程式

免費贈送原版繪圖軟體HALO DPE（價值美金195元）

DFI HS-3000 HANDY SCANNER

售價：5800元
會員價：5600元

☆左執讀圖機輕緩掃

手握型讀圖機------HS-3000 比以往的讀圖機更輕巧、更便利、更價廉，任何你需要的圖形、照片、文字，只要HS-3000輕掃而過即可內存於檔。各位PC的主人們，可別讓你的寶貝矮人一截喔！

☆功能大曝光

掃瞄方式：手握式
掃瞄寬度：105mm±4%mm
掃瞄密度：可切換100至400DPI
灰色程度：黑白顯式及32種類比漸層
主機淨重：200g
主機體積：134×91×32mm
排線長度：1.8m

精訊資訊有限公司

台北市10206重慶北路一段22號6樓
TEL：511-4012　571-3657
郵政劃撥：0797234-8精訊資訊帳戶



◐前言

近半年來，任天堂逐漸地將日本著名的電腦遊戲移植成卡匣，例如「三國志」、「信長的野望」、「伊蘇國」……等。可惜其操作指令及訊息皆爲日文，使本地玩者爲之嘆息！

筆者本身也不太懂日文，所以像「勇者鬥惡龍」、「女神轉生」……等，縱使玩完也不知其所以然。這一類的遊戲還好，如果是「三國志」、「獨眼龍政宗」之類的戰略遊戲就頭痛了！完全不懂指令的用途，因此有許多人想玩却不得其門而入。

筆者今後將陸續介紹文字型遊戲的操作方式，如果在翻譯部份有收入，還請各位高手多多指教。

◐進入遊戲

本篇「三國志」將不做攻略及歷史背景的說明，因爲戰略遊戲本來就因人而異，只要懂得指令的使用就能得心應手了！

(1)遊戲一開始有三項選擇。前兩項是選擇一人或兩人遊戲，而第三項是儲存遊戲的進度（コソティニュー）。

(2)如果是第一次玩，請選擇前兩項。決定人數後，再選擇遊戲難易度（レベル）。當然！第一等級是最簡單的。

(3)接著螢幕出現「英雄性格診斷」的畫面。只要回答是（はい）或不是（いいえ），移動人物到達你想扮演的角色卽可。

(4)現在，你已經正式進入戰場。運用下列的指令，祝君早日統一全國。

⑸當螢幕上的文字訊息出現　　的符號時，你可以使用十字鈕來決定操作那一個城。注意！只能選擇自己的城池，確定後按下Ⓐ鈕。

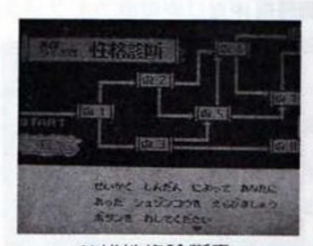
⑹決定欲操作的城池後，會出現該城的狀況及四個圖形選擇。

⑺狀況表依次爲：該城國庫所剩餘的金額（キソ），開發土地面積（トチ），人民的稅金（サソギョウ），人口數（ジソコウ），主將人數（ブショウ）及人民服從的程度（トウチド）。

⑻四個圖形由左至右分別爲①王宮——處理軍情，②國庫——處理財務，③軍隊——執行戰鬥與募兵，④城鎮——增加戰力。

⑼王宮可處理六項事情：

- 調查軍情（シロのようす）——選擇後，請移動十字鈕，使箭頭到達欲調查的城市（任何城市皆可調查）。決定後，可移動十字鈕的上下查詢該城的主將狀況。
- 派遣主將出城收集情報（ジョウホウあつめ）——除元首外，可派遣一主將外出（需要一個月後才會回城），但是最少必須有一位主將留守。情報的搜集包括尋找主將、增加國庫收入……等，但是需要知識較高的主將才有好效果。
- 路線圖（ミチをみる）——這項功能是幫助你熟悉城與城之間的路綫。因爲當攻擊敵人或移動軍隊時，只能順路線依序移動，而無法一次跨越到



英雄性格診斷書。



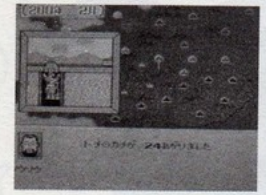
呵！呵！收集到情報了。

其他城內。

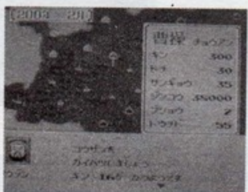
- 調遣主將（ブショウのイドウ）——你必須經常調遣較強的主將到前綫，因爲敵軍只能攻擊最外層的城市。而且每座城市所能補充的戰力不同，因此必須調派主將增援戰力匱乏的城市據點。但是調度時，請注意兩點：①至少一位主將留守，②每座城最多容納十二位主將。
- 建設（フニづくり）——唯有壯大自己才能抵抗外敵，所以絕對有必要加強建設。建設分成三方面：①土地開發（トチのカチをあげる），提升農業量收入，每年十月收成時，就能增加國庫稅收。②產業開發（サンギョウのハッテン），每年四月繳稅時，就可增加稅收。③街道開發（マチのカイハツ），促進經濟繁榮，人口增加，這對四月稅收和十月收成金額數有很大影響。

  以上三項決定後，螢幕會出現主將的選擇箭頭，這決定由那位主將執行開發任務。通常知識較高的主將愈能發揮績效。此外，這三項開發均能提高人民的服從程度。
- 儲存遊戲進度（キロフする）——本遊戲有記憶裝置，因此最好隨時將遊戲進度記錄於卡匣中，以便下次開機時可以繼續進行。

  注意兩點：①本卡匣僅能儲存一個進度，因此當下次開機選擇第三項功能（コンティニュー）時，遊戲便從最後一次記錄的進度開始遊戲。②如



土地開墾又增加。



嗯！提高産業的稅收。

果重新開始另一個進度，當你儲存遊戲時也會將從前所玩的進度清除。所以你要小心保護卡匣，別讓其他玩者不小心存入新進度而前功盡棄了！

⑽國庫可處理三項事情：

- 搬運（はこぶ）——可將國庫金額（キン）、武器（ブキ）、寶石（ホウセキ）、鐲子（ウデワ）、戒指（ユビワ）等搬至其他城內。
- 獎勵（あたえる）——對於忠誠度不夠或戰力太差的主將（ブショウ）財銀則可籠絡民心，減少叛亂事件；而贈予武器則可鞏固城市的武裝。不論贈予金錢或武器，一次最多是99個單位，獎勵愈多效果愈佳。特別注意！贈與主將時必須指明，可使用十字鈕來選擇。
- 饋贈敵軍禮物（おくりモのをする）——如果你贈奉禮物給敵軍可降低其攻擊力。

⑾軍隊可處理三項事情：

- 出兵攻擊（シュッジン）——選擇後請移動箭頭到敵軍城市，決定派遣那些將領，由某位主將統率，同時別忘了指定一名主將留守。
- 募兵（チョウヘイ）——每位主將最多可擁有一千名士兵（ヘイシ），每徵兵一百名就需花費二十單位的支出。徵兵之後，請將兵員分配屬各將領。以下的四個指令代表：軍隊總人數（ゲソエギ）、未分配至軍隊的人數（ヒカエ）、剩餘的兵員（あたえられるヘイ）、該主將的兵員（げんざいのヘイ′）。
- 偵察（テイサツ）——出兵前，先做好偵察工作，了解地形概況再委派適合的主將，戰場上必可發揮更大的威力。

⑿城鎮可處理四項事情：

首先以劉備所駐地——新野說明，由左至右的圖形，分別爲兵器店、學堂、醫院、當舖。

- 兵器店——購買武器以加強主將的武力。
- 學堂——提高主將的戰略知識。
- 醫院——治療受傷的主將痊癒。
- 當舖——典賣寶石、鐲子或戒指以換取金錢。

⒀本遊戲在任何情況下都是以Ⓐ鈕來決定指令，Ⓑ鈕以取消指令，因此若選擇錯誤可立即修正。

⒁移動十字鈕的箭頭至城市時，按下Ⓐ鈕即可執行上述功能。如果按下Ⓑ鈕，可以查視該城的主將狀況，十字鈕上下可改換主將人選。

⒂主將的狀況包括：①各軍種（包括步兵、騎兵、（箭手），②主將的屬性（包括水軍、平軍、山軍，③主將的能力。

⒃主將的能力包括了：

- 體（體力）——決定士兵體力的多寡。體力愈高，承受攻擊能力就愈久。因此，主動攻擊時最好派體力較強的主將上場。當然，有些體力較差的主將尙有其他用途。記住！每結束一場戰爭就應讓主將到醫院休息以恢復體力。



吔！增加不少人口了。

• 知（知識）——知識程度決定戰術運用得當與否。諸如搜集情報、運用計謀、建設城市等等都受到知識的影響。所以必須讓主將到學堂研修，直到該主將提升智力到上限爲止。

• 武（武力）——武力決定軍隊的攻擊力及防禦力，可多配贈武器，鼓舞軍隊士氣。

• 德（德育）——較高的德育可使主將在收集情報時發揮效果，同時對於戰鬥士氣也有影響。

• 忠（忠誠）——忠誠度的高低影響主將的戰鬥意志，如果忠誠度太低，容易遭收買而陣前倒戈。因此多贈錢財以防將領變節。

⒄派出主將探搜情報時，如果遇上敵軍將領，即面臨下述抉擇：①聘請（めしかかえる），②捨棄（あきらめる）。除非兵力很強，若選擇捨棄可能會錯失像諸葛亮之類人才。附帶一點，諸葛亮隱居荆州，很難敦請他出山。

⒅螢幕左下角的白色小方格，稱作「命令書」，代表下達指令的次數。每下達一次指令，畫面標示的次數也會隨之減少（有些指令不會），當命令書減至零時，這個指令才算完全結束，直到敵軍動作後才又輪到自己下達另一個月的行動指令。

⒆隨時留意歲月的變遷，特別是四月及十月前，你應致力各城市的建設，才能有更多收入充實國力。

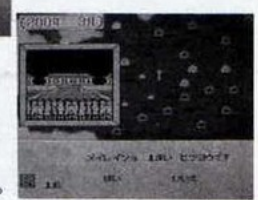
⒇城市的顏色分別代表：①袁紹（藍色），②馬騰（橘色），③曹操（紅色），④孫權（黑色），⑤劉備（白色），⑥劉璋（灰色）。

㉑遊戲控制方式大致如上所述，接著介紹戰鬥的操作方法。

㉒戰鬥可分爲立即戰鬥與戰術戰鬥。立即戰鬥不會出現戰鬥畫面，僅顯示戰鬥結果，而且只在敵軍互相殘殺時出現。而戰術戰鬥有兩種情況：①主動出擊，②敵軍攻擊我方。以下的說明都是應用於戰術戰鬥中，唯有靈活善用謀略才能戰勝對方。



出兵前，別忘了補充兵力。



適當的分配兵力給主將。

㉓首先，移動十字鈕一一部署我軍主將到適當據點，按下Ⓐ鈕可決定主將的位置。主將中之統帥是靈魂人物，攻擊時部署在最後方，如果不幸陣亡或遭俘擄，代表我軍敗北。對了！主將統帥是臨出發前所擇定，戰鬥畫面時會有〝　〞的符號與其他主將區分。

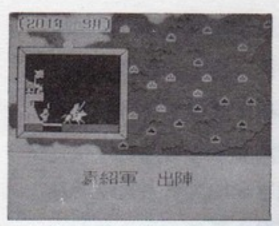
㉔不同屬性的主將可執行不同的功能任務。例如山軍部署在山地，攻擊時可發揮加倍攻擊力，其他屬性的道理也是相同。不過山軍和水軍不利於森林中行動，很容易遭敵軍埋伏。至於沙地上，所有軍種均難移動，可是對敵軍的戰略攻擊却有免疫力（籠絡計除外）。

㉕使用謀略的範圍因地形而不同，請參考下表說明：

謀　略	使用地形	效　　果
火　計	平地、森林	減損敵軍兵力。
陷阱計	山地、森林	耗損敵軍主將戰力
虛兵計	山地、森林	誘引敵軍攻擊。
要擊計	山地、森林	減損敵軍兵力。
亂水計	河　川	減損敵軍兵力。
連環計	河　川	阻滯敵軍行動。
共殺計	山地、森林	使敵軍自相殘殺。
籠絡計	除城市之外	將敵方主將延攬至我方。

㉖軍隊行動前，請移動十字鈕選擇主將，按下Ⓐ鈕即可出現該主將的指令選擇。而左下方的數字是代表軍隊的機動力，原理與「命令書」相同。

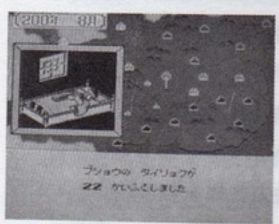
- 移動（いどう）——選定後，以十字鈕移動該主將的位置，但機動力會隨著地形與軍隊的屬性而不同。
- 運用謀略（けいりゃく）——欲成江山霸業，光靠蠻幹是不行的，唯有適時巧施計謀才能及早統一全國。各種謀略運用已經在第廿五項詳細說明，但除了地形限制外，機動力也受很大的限囿。因爲每使用計謀一次，機動力也會減少（減少點數是依據不同的計謀而定），所以必須對機動力善予調配才行（機動力的上限是40點）。
- 改變隊型（データをみる）——你可以改變主將的攻擊隊型編制（足以影響全體攻擊力）。例如攻城時，採取分散型的隊伍就難以向前進攻。
- 攻擊（こうげき）——攻擊前，確定是否與敵軍毗鄰相接，因爲這樣有利於攻擊。當畫面顯示上下左右時，請移動箭頭選擇攻擊方向，再按下Ⓐ鈕即可開始攻擊。接著，對步兵（ほへい）、騎兵（きげたい）、弓箭手（ゆみたい）及主將（ぶしょう）下令：①前進（ゼンツン），②撤退（コウタイ），③停止移動（タイキ），④投降（コウフク）。
- 偵察（ていさつ）——選擇後，請移動十字鈕決定欲往偵察的敵軍陣營，再按下Ⓐ鈕。偵察敵情可瞭解對方主將的忠誠度與戰力……等，直接影響策謀的運用。例如忠誠度很高的主將，就很難將他收買，而對方知識程度很高，就非一般計謀所能應付。
- 撤退（たいきゃく）——攻擊時一見情勢不利，就應該撤退了，以免遭受更大損失。如果統帥決定撤退，全軍就會離開戰場。若非統帥決定，只有該主將自行撤退回城，其他主將仍將繼續對敵作戰。



出兵！



決一死戰，誰能獲勝呢？



戰後可別忘了恢復體力。

㉘在戰鬥時，螢幕中央的下方有兩個數字，代表敵我雙方的武力點數。攻擊威力和點數成正比。

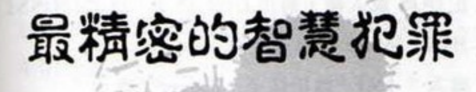
㉙雙方主將碰頭，隨即展開一場生死決戰。此時，你可以下達：①牽制（けんせい）——抵擋對方攻擊。②攻擊對方（こうげき）——減損對方生命點數。③全力攻擊（すてみのこうげき）——重挫對方，如果失敗，自己將遭受猛烈攻擊。所以若沒有十成把握，最好無須嘗試這項指令。④撤退（たいきゃく）——撤退後會使主將的體力降低。⑤投降（こうさん）——該名主將就淪爲階下囚了。

㉚盡量活捉主將以增強我軍戰力。圍捕時，千萬叮嚀部下勿失手殺了對方方。

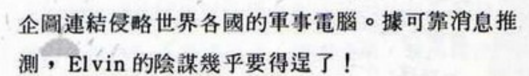
㉛每場戰爭僅只十天時間，只有十次機會分配機動力點數。

㉜愈接近敵軍，計謀運用的成功機率愈大；相對的，受攻擊危險也隨之增加。

/高文麟



——本文件閱畢請即銷毀！



虎膽妙算 II

◐ 機密檔案

• 代號：藍色眼鏡蛇

• 工作內容——

藍色眼鏡蛇是一項最秘密的監視及反恐怖活動的代稱，由球場計劃的執行間諜 Bravo 29 實施，目的在于對抗 Elvin 教授。Elvin是一個衆所皆知的瘋子，也是罕見的天才，他是當今世界首屈一指的人物，精通電腦，機器人以及密碼學。

雖然目前仍缺乏確切證據，但是有關資料顯示，Elvin 以電腦侵入世界上許多首要的財經機構，將大批款項滙入其私人的存戶中。目前Elvin 住在洛杉磯西北，一幢由八座塔層複合的巨大建築中，塔內佈滿 Elvin 精心設計的機器人。Elvin 謝絕一切訪客，包括警政情治單位，至今尚無任何諜報人員探查成功。

• 藍色眼鏡蛇第一期行動——

二十四小時監視 Elvin 的複合塔，截聽所有塔內與外界聯絡的訊號（以電腦資料為主），並不時派遣協同作業的間諜刺探複合塔建築結構與內部概況。

根據情報局資料顯示，過去四年內，Elvin 一直企圖連結侵略世界各國的軍事電腦。據可靠消息推測，Elvin 的陰謀幾乎要得逞了！

此外，最近連續偵測到 Elvin 已經趨近瘋狂的徵兆，他一直喃喃自語，透露著欲毀滅世界與全人類同歸於盡的意向。一旦 Elvin 展開此項行動，球場作業立刻進入第二期！

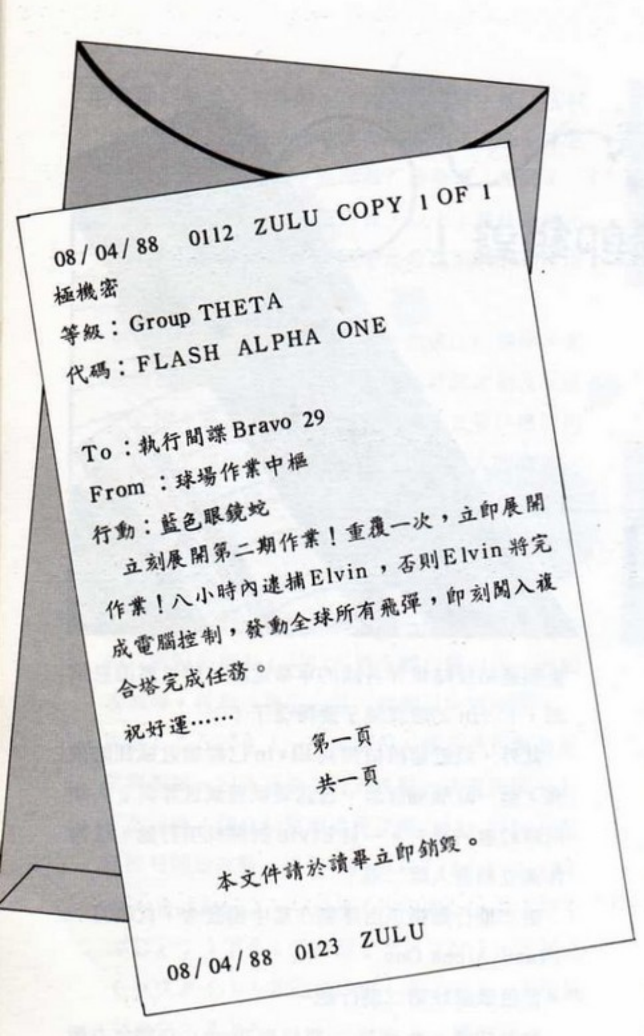
第二期行動指示由球場作業中樞發令，代碼為 Flash Alpha One。

• 藍色眼鏡蛇第二期行動——

執行間諜一收到第二期行動指示，立刻全力衝入複合塔，逮捕 Elvin，死活不論；並銷毀其電腦作業，所有行動限時八小時完成。

Elvin 住在複合塔塔頂的控制中心裏，控制中心則位於中心塔的頂端，內有重重的機械警衛，各塔間有封鎖之通道和音樂辨識系統。

執行間諜有最精密的口袋型電腦輔助，由於電波干擾，只能在走道中使用。這部微波電腦可以協助間諜定位，分析開啓各塔通道的密碼，以及連接進入中央塔所須的音樂片段。


08/04/88　0112　ZULU　COPY 1 OF 1
極機密
等級：Group THETA
代碼：FLASH ALPHA ONE

To：執行間諜 Bravo 29
From：球場作業中樞
行動：藍色眼鏡蛇
立刻展開第二期作業！重覆一次，立即展開作業！八小時內逮捕Elvin，否則Elvin將完成電腦控制，發動全球所有飛彈，即刻闖入複合塔完成任務。
祝好運……
第一頁
共一頁
本文件請於讀畢立即銷毀。
08/04/88　0123　ZULU

◐ 啟動

• APPLE Ⅱ

1. 關閉主機電源。
2. 將 IMPOSSIBLE MISSION Ⅱ磁片放入磁碟機。
3. 打開電源。

• IBM PC

1. 如欲使用搖桿操作，先將搖桿裝置好。
2. 以DOS開機。
3. 在DOS 載入後，取出DOS 磁片，將 IMPOSSIBLE MISSION 磁片置入。
4. 鍵入〝IMⅡ〞然後按下 Enter 鍵。

• 鍵盤操作——

前面所提及的搖桿操作可用鍵盤取代如下：

搖桿	方向鍵		數字鍵
↑	I		8
←　→	= J　L	=	4　6
↓	K		5 或 2

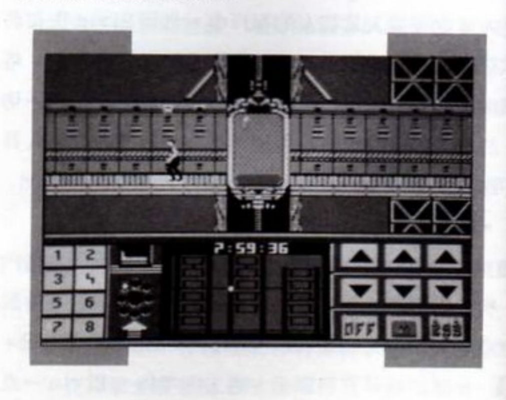
發射鈕=SPACE BAR= PG UP 或 HOME

• 功能鍵

1. ESC 暫停
2. CTRL — S 開/關聲音
3. ALT — S 貯存遊戲進度
4. F1 重新開始
5. ALT — F1 自殺
6. ALT — Q 離開遊戲，回到DOS 控制。

◐ 操作

當遊戲開始後，首先出現標題畫面，圖片上可以見到Elvin的複合塔，接著是如附圖一的遊戲畫面，此時密諜藏身電梯間，面對某一座塔，畫面下方是口袋型電腦的操作區。



1. 電梯裏：

以搖桿上下控制電梯昇降，左右則使密諜跑入水平的通道中。

2. 通道內：

以搖桿左右控制密諜的行動方向，當密諜「跑出」螢幕畫面卽進入另一區域。

3. 在房間：

搖桿左右使密諜左右奔跑，按下按鈕可以使密諜跳過障礙物，包括機器人、階梯、矮牆……。將搖桿向下可以使密諜蹲下放置定時炸彈或地雷。

4. 在垂直或水平移動的平台上：

如果你站在可垂直移動的平台上（牆上會有一道垂直方向的軌跡），此時以搖桿上或下可使平台上昇或下降；若是在水平移動的平台上（牆上有水平軌跡），只要將搖桿向上或下扳，隨卽扳向左右以指示方向便可自由移動。

◐ 工作手册

1. 目的：

接任執行間諜的工作後，你必須盡力挽救世界免於毁滅，工作重點如下：

首先，必須集齊開啓塔與塔間門戶的三位數字密碼，此時應多利用 Elvin 設置的各種安全管制碼及終端機來完成任務。

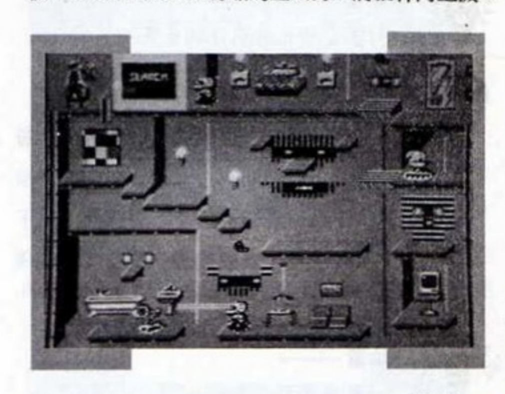
第二，找到 Elvin 置於各塔的保險箱，炸開搜尋其中收藏的音樂片段，八座塔中的八個保險箱內皆有音樂片段，其中有兩組是重覆的。

第三，找出六段不重覆的音樂聯成一樂曲，以開啓通往 Elvin 中央塔控制室的傳送電梯。

最後，找出控制室中「正確」的那一部電腦，解除 Elvin 的控制碼，你的 Impossible Mission 就完成了！

2. 找尋密碼：

儘可能搜索房間內的每一樣東西，由停車塔內車輛到健身塔的運動器材。對了！別忘了牆上的畫或是角落的盆景哦。至於搜索的方法，簡單的很，只要站在搜索物品的正前方，將搖桿向上扳。



搜索時會有如附圖二的〝Searching〞指示，一條水平的線逐漸縮短，這代表搜索時間的長短。

搜索時必須將搖桿持續上扳，若因故暫停，只要再次操作卽可繼續搜尋。搜索完畢，物品就自行消失了。

搜索後大抵出現下列四項指示

〝Nothing〞——沒找到任何東西

一個數字——數字密碼

安全管制碼

一個時鐘——延長時間

3. 使用電腦終端機：

你可以用尋得的安全管制碼啓動 Elvin 的電腦系統，終端機通常位於每個房間的入口附近，看起來有點像電視機，正面向著你。

開啓終端機，只要在終端機前將搖桿向上扳，此時畫面顯現六種安全管制碼，以及現所擁有的代碼數量；代碼及其功能如下：



・平台定位——

將可水平及上下移的平台移至其原位。



・地板換位——

可以移動某些「地板」到另一邊。

・截斷機器人電源——

暫時終止室內所有機械人的行動。



・亮燈——

打開某些「暗室」的光源。



・定時炸彈——

將找到的定時炸彈（炸彈與密碼同時取得）設定使用狀況，用以炸開存放音樂片段的保險箱。啓動後，走到保險箱前蹲下（將搖桿扳向下），按下按鈕卽可，安置後過一段時間才會爆炸。

・地雷——

地雷的使用法和定時炸彈一樣，但是功用可大不相同，地雷與任何物體接觸時（包括你，間諜先生），會爆炸！不止把接觸物炸掉，也會在地上留下一個大洞。

將搖桿左右扳以選擇所欲使用的安全管制碼，選好後按下按鍵卽可。（如果不打算使用，只要將指示區移至畫面下的倒三角形上，再按下按鈕就行了）。

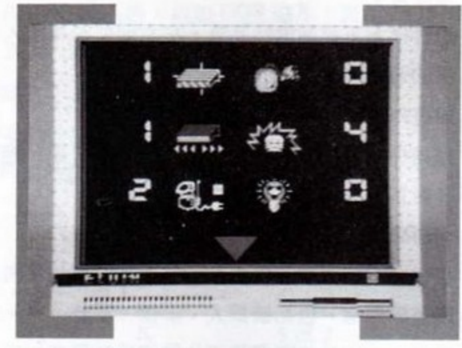
⋇附註：定時炸彈不致傷害自己，但是地雷可會……

4.使用口袋型電腦：

你口袋中的超小型電腦可以說是今日科技的顛峯極致，不僅能標示目前在複合塔中的位置，也可以協助組合密碼；它能組合數字碼以助你通行於塔與塔間，藉由一個完美的數位音效分析儀，也能結合一段音樂使你進入中央塔，同時電腦亦標出了剩餘的時間。

欲開啓電腦，只要在房間以外區域按下按鈕卽可。（房間裏按按鈕是——跳，可別忘了）。

開啓電腦後畫面如附圖三，出現一隻手；此時可以啓動電腦的兩項主要功能，手續很簡單，在



畫面右下角有一橫列三個按鍵，最左是〝OFF〞，意卽關掉電腦；中間的按鍵上有個錄音帶的圖形，功能是整理保險箱中搜得的音樂片段；最右邊的按鍵上有三個數字，可協助拼出穿越各塔的密碼，只要把「手」移到按鍵上，壓下按鈕卽可。

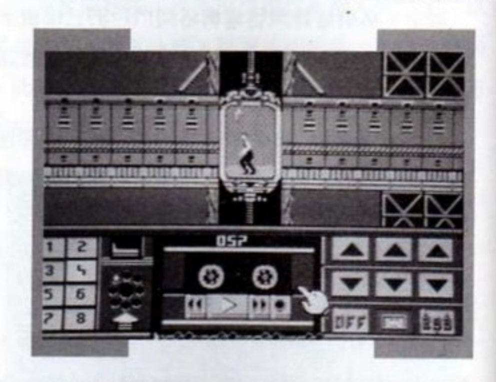
〝OFF〞——

停止操作小型電腦，繼續搜索複合塔。

〝卡帶按鍵〞——

極重要的功能項，未完成這一部分進不了複合塔。（廢話！）

開啓後，畫面如附圖四，原本顯示塔中位置的



部分變成了數位錄音機的操作板，其下方有四個小按鍵，由左而右依次爲倒轉、放音、快轉以及停止。要錄下音樂時千萬注意八段音樂裡有兩段是重覆的。

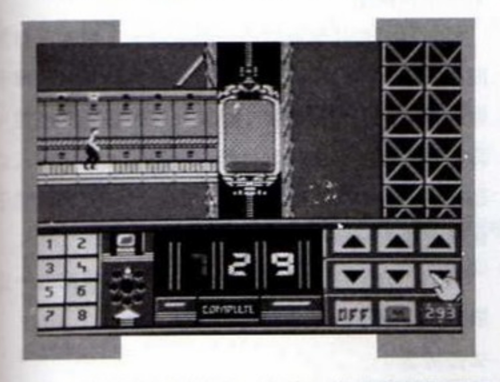
每個保險箱內樂曲佔25記憶單位，而數位錄音機可記錄 150 單位（六段音樂），至於當時的記憶位置可由操作板上的數字得知。

錄音的規則很簡單，例如將記憶位置指向25，然後去搜索保險箱，如此得到的音樂就錄在26～50這段記憶區中了。

說實在，搜集前六座塔的音樂片段時，無須操心記憶位置的問題。只要把所得音樂從頭聽一遍，沒有重覆就可以進入Elvin的控制中心了。如果有重覆之處，倒如 125～150 這段先前已經有了，那就把記憶位置調到 125，再去搜索下個塔的保險箱。千萬別把不重覆的部分洗掉了！

〝數字密碼〞——

功能啓動後畫面如附圖五，中央顯示幕標示數

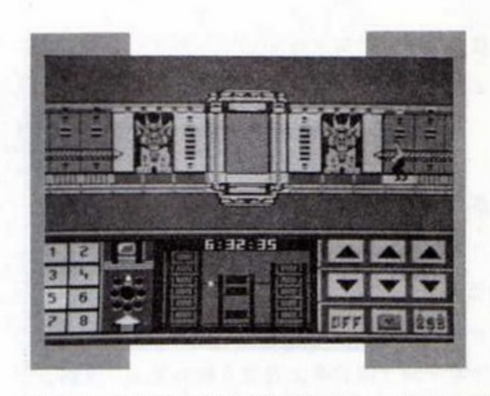


字，底下有一顯示窗，當某一數字正確時會顯示〝FOUND〞字樣，三個數字皆正確時顯示〝COMPLETE〞，至於數字的選擇則是以右方的三組上下箭號。

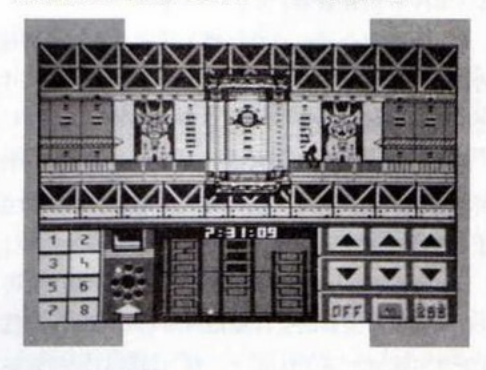
當〝COMPLETE〞字樣出現後，原本封閉的通道會打開（附圖七），即可進入另一座塔中了。

5. Elvin 的直達電梯：

Elvin 的直達電梯位於底層和上層的通道內，



如附圖八；搜得六段不同的音樂後，走到入口處將搖桿向上扳即可進入 Elvin 的控制室。

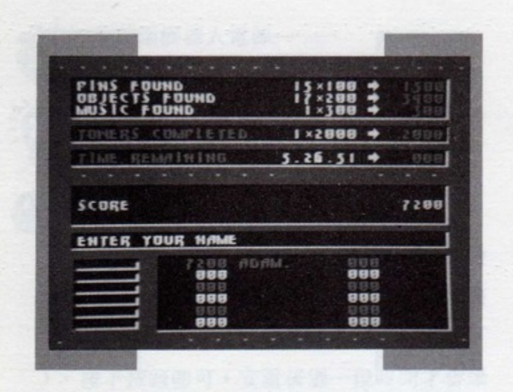


6. Elvin 的控制室：

控制室中央有三部電腦終端機，其中一部可以終止 Elvin 的作業，另外兩部則是追魂奪命！在控制室中，一樣可以使用安全管制碼。操作終端機的方法與〝Seach〞相同。

◐備註

1. 得分：遊戲結束後，會出現計分板（如附圖九），各項得分皆列於上。
2. 貯存進度：以 CTRL - S 貯存遊戲進度，時時 Save Game才是致勝之道。每次開始前，如果已有貯存的進度，畫面將詢問是否繼續，按〝Y〞可繼續，〝N〞則開始一全新的任務。
3. 無路可走時，以 ALT - F1 自殺吧！



◐附錄資料

A、Elvin 的複合塔

Elvin的複合塔位於洛杉磯，建在後備軍人醫院的舊址上，Elvin 在聯邦政府的一項平衡預算案中趁機購得這塊土地。

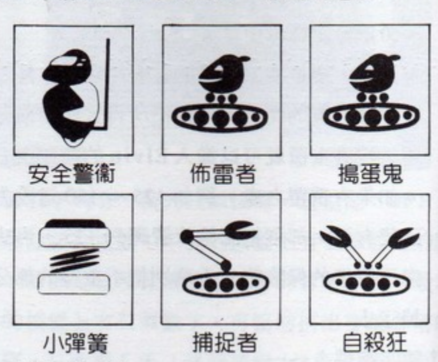
他總共造了九座塔，八座外圍及一座中心塔，每座塔有四～六個房間，同時每一座塔都有獨特的功用；有的用來停放交通工具，也有他的「臥室塔」（Elvin從不在同一房間睡過兩夜），食物供應塔中有一個設備完善的全自動化廚房（Elvin 自以爲是美食主義者，是大吃客，事實上他的口味還是偏向M&M'S 巧克力）；當然了，還有他的健身塔、倉庫、高級辦公室，還有大型電腦系統；事實根據許多資料顯示，Elvin 的複合建築物中共有六十四個房間。

中心塔主體是Elvin 的中央電腦，以及位於塔頂的控制室；控制室外有平台，可供直昇機緊急昇降。

週圍的八座塔兩側皆有電梯上下以連結各房間，塔與塔間通道有二，一是地下通道，一是位置較高的通道，便利上下層通行。每條通道都以安全門封閉，必須有適當的密碼否則不能通行其間。

必須經由直達電梯才能到達控制室，直達電梯可由地下通道或較高的通道中進入，入口在封閉通道的安全門之間。中央塔中也只有控制室一間房間。

控制室內有三台終端機，其中某一部是 Elvin 的主電腦系統，負責解譯密碼以聯結各國的飛彈發射系統，進而毀滅世界。必須及時終止該電腦，另外兩部則是負載 2200 優特的假電腦，任何誤觸者必死無疑！情報組尚未確定那一部是眞電腦。



B、機械人圖鍵

1. 安全警衛：

最常見，也是最危險的一種機器人，會在每個房間內出現，約一點五米高，大多配有高能量的離子脈衝武器。「安全警衛」以紅外線探測人的體溫、聲音及振動，導引搜索目標；一發覺六呎內有人立即攻擊，從未失手。而被擊中的人也在強大的離子能量束中「分解」。

很幸運的，安全警衛的活動速度和區域都有一定限制，只要小心還是能避開攻擊。

2. 佈雷者：

相當迷你型的機器人，在地上緩緩爬行，佈下一長串的地雷，這些地雷明顯可見，很容易就能躲過，雖不會炸穿地板却足以致命。

3. 搗蛋鬼：

實在不知如何爲此型機器人命名，姑且稱之爲搗蛋鬼；它們完全對人無害，只是喜歡來來去去使用昇降機，和侵入者搞鬼。

4. 小彈簧：

到處都有它的踪跡，體積很小，每隔一段時間就

向上彈起，企圖將位於其上方的人或物擲向半空中，眞的有人被丟到天花板撞得一命嗚呼。

5.捕捉者：

循著固定的軌道來回，以鐵鉗捕捉任何接觸的東西，一旦被捉到，到循行軌道的端點才會放開。通常端點不是牆就是地上的大洞，所以結果不是被擠死就是墜落洞中。

6.自殺狂：

一旦有人靠近，他立刻衝向死亡路，帶著敵人的生命一道陪葬。

附註：由於情報中心資料不全，機器人照片可能有誤。

C、Elvin的個人檔案

姓名：Elvin Atombender

性別：男

年齡：62

身高：5呎4吋

體重：120磅

頭髮：無

眼睛：藍色，戴金邊眼鏡

特殊喜好：Elvin憎惡人群，討厭生物，嗜吃M&M'S、鯷魚比薩、健怡可樂，還有喜好電腦。

1.童年：

Elvin自小體弱多病，一直在母親的寵佑呵護下，很少闖禍，也不喜運動，但是很喜歡數學。整天把自己關在電腦房裡，兩眼死盯著螢幕不放，偶而會惹點麻煩，那多半是透過他的Modem；就有一次切入了學校的電腦，把體育成績改成〝A〞。還有一次進入電信局的系統，爲父母加了一筆五小時直通阿富汗的長途電話費；理由很簡單，他每晚都要吃比薩配健怡可樂作消夜，但是那一天他母親錯給了一般的可樂而不是他愛喝的健怡可樂。

Elvin的父母相信Elvin長大後就不會再去亂搞別人的電腦。「小孩子嘛」，可是錯了，Elvin才剛開始呢。

2.轉捩點：

高中畢業後，進入以電腦學科著稱的西岸大學。在電腦機房開始「建造」一個超級程式，程式的名字叫Elvin.Jr.，是一個能自行學習、複製、生長的人工智慧程式，Elvin視Jr.爲自己的兒子，也是心所歸屬。由於在機房耗費太多時間，幾乎拿不到畢業學分。只有當Elvin想到成績太差，若被踢出學校，就無法完成Jr.，才會花點時間在經濟學……這些科目。

歷經八年嘔心瀝血，幾近完成Jr.的階段。某天晚上，Elvin只剩下十來行程式要修改，大約有一個或兩個bug要抓，偉大的兒子即將誕生！突然間——停電了！電腦當機，一切消失於無，更且Elvin犯下一個致命的大錯，從不爲程式留備份，所有的只剩下一些列表機印下的程式。

Elvin的腦海一片混亂，發誓再寫一個程式控制全世界的電腦，那時他才能報仇，特別是對電力機構……全世界謀殺了他即將出世的兒子。

Elvin不再焦急，拿到了學位精研電腦和機器人，而後消失了。五年後復出，在複合塔裏，Elvin坐擁由電腦所侵奪的財富，進行他的電腦作業，成爲史上最大的電腦恐怖分子！



遊戲說明篇

/蔡承鴻



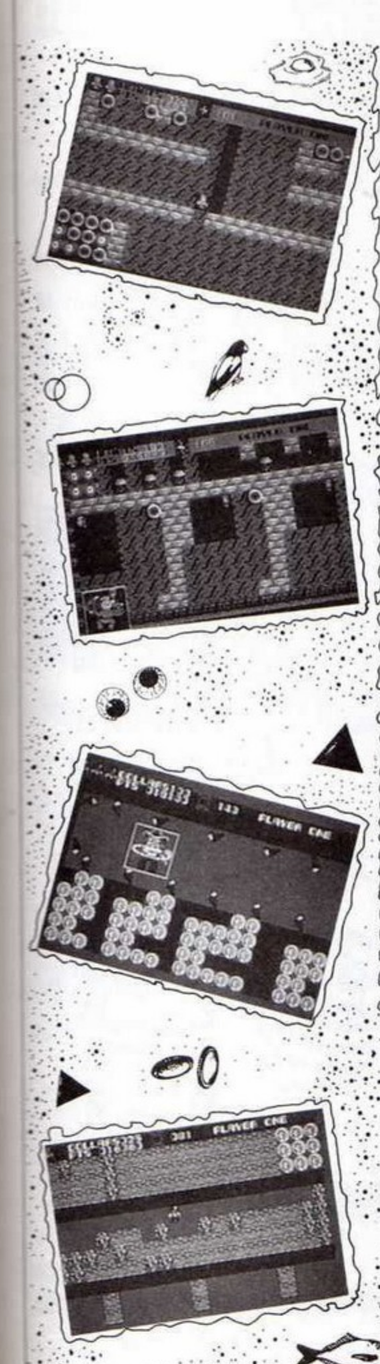
上天下地 出入奇宮迷境 時空萬象 遍歷角色扮演 巨石冒險家出發了!

◐前言

歡迎進入「巨石冒險家（Rock-ford）」，這遊戲結構類似「超級玉石陣」，但那只是相同的設計理念，並不影響其內容；它的確是一個全新的挑戰（這點我可以打包票）。

◐遊戲簡介

本遊戲共有五大世界，每一世界分爲四級，而每一級又可分成四關，因此共有八十種不同的畫面，八十個不同的挑戰！巨石冒險家有牛仔、太空人、醫師、廚師及獵人等五種不同的角色，每一種角色都必須面對各類形形色色的敵人，而且受時間的限囿最大，只有一扇門可



通往自由，但是得先收集足夠的寶物（不論是金幣、面具或蘋果）才能打開自由之門，通向下一區挑戰。

除此之外，遊戲的畫面相當生動，諸如成功、失敗或是死亡，都出現一段可愛的動畫，在冒險犯難的歷程中，正是無比的欣慰和歡樂；快來吧，巨石冒險家正向你招手呢!

◐基本配備

(1)PC AT/XT或相容機型。

(2)顯示器一台，單色、CGA、EGA均可。

(3)磁碟機一台。

(4)MS－DOS系統磁片。

(5)搖桿（非必備）。

◐載入遊戲方式

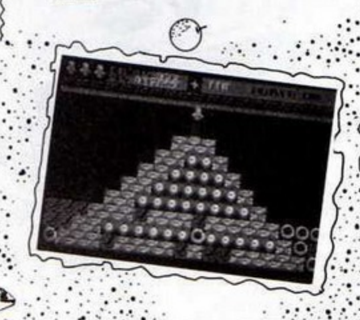
(1)如果使用搖桿進行遊戲，請在開機前先將搖桿接好。

(2)打開電源。

(3)將MS－DOS磁片放入磁碟機。

(4)待A＞出現後，取出MS－DOS磁片，將「巨石冒險家」磁片的SideA置入磁碟機。

(5)鍵入AUTOEXEC，按下 Ret-urn 。



(6)此時螢幕會詢問使用搖桿或是鍵盤，依選用的方式，按下螢幕上所表示的鍵。

(7)如果以搖桿進行，請先將搖桿歸零，再按下任何鍵。

(8)遊戲開始。

◐控制方式

(1)搖桿：上、下、左、右移動，按鈕則其他固定不動。

(2)鍵盤：

8——向上

2——向下

4——向左

6——向右

Space Bar ——同搖桿的按鈕。

(3)特殊功能鍵：

S——聲音的開／關。

R——重新開始。

Q——停止遊戲，回到DOS下。

B——改變背景顏色，須再輸入一個數字。

F1 ——Help，功能鍵簡介。

Esc ——暫停遊戲。

◐各世界簡介

• World 1：Craymar 洞穴的探險

Craymar 洞穴是埃及古王國用以收藏寶物，為防止外人入侵，內設許多危險機關，不小心觸動機關，巨岩大石立刻壓落，洞穴內的蛇、蝙蝠及猴子也成為天然守護者；你必須深入洞內，搜集足夠的面

具打開封閉的大門。

● World 2 : Kyssandra 的廚房

中國某地一間廚房，據稱爲Kyssandra 廚房，裏面堆滿各種食物，自己却莫明其妙被關入其中，堆積如山的雞蛋和番茄蘋果擋住大門，必須移開所有阻礙才能脫困，但是門口的人要你帶蘋果出來。小心喔！老鼠和蛇也是你的大敵。

● World 3 : El Dorado的搜索

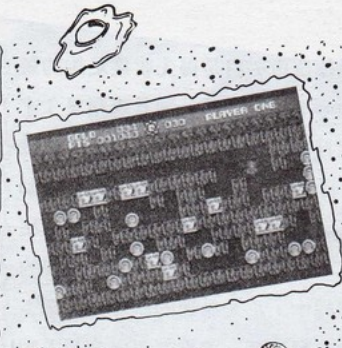
多年以前，這片大地原屬印第安人的故鄉，曾有一些古老的Aztec人爲躲避西班牙帝國追擊，逃到此處山區避難，同時也帶來大筆Aztec王國的財富，分散藏在整個El Dorado地區。當前任務指令，必須搜集足夠的印第安金幣，小心印第安人！爲了保有他們的故土財產，不惜一切，什麼事都做得出來的。

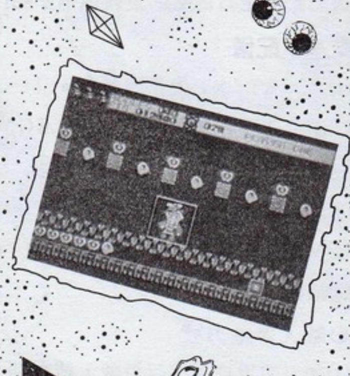
● World 4 : Out Space 的冒險

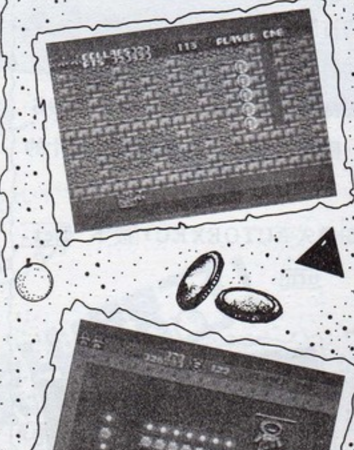
很久很久以前，人類一直嚮往浩瀚無垠的宇宙星空，當飛機發明後，夢想又指向外太空，你正是一名背負全人類希望的太空人，四處收集太陽石，打開通向宇宙的大門。必須小心懷具敵意的外星人以飛碟與火箭攻擊。

● World 5 : Frankenstein 的治療

身爲一名醫生，必須竭盡所能濟世救人，即使像Frankenstein 這樣的敵人，仍是職責所在，義不容辭。你必須四處查尋可使用的心形，避開舞動的骷髏以及凶惡怪獸，並帶著尋得的心形走出大門。











/蔡承澔

交流道

遊騎兵生存手冊

致各位荒漠遊騎兵

江湖一點訣　不說你不知



「荒漠游騎兵」(Wasteland)是一個新式的RPG，發生在遙遠的未來，一個核戰後的世界。遊戲中不再使用魔法，而代之以現代化科技武器和科幻的時代背景。畫面上雖然比不上「創世紀」系列，但故事性及複雜的解謎情節，却非「創世紀」系列能及，因此在八月份的LOGIN雜誌排行榜上，打敗了「創世紀V」登上冠軍寶座。這個遊戲相當吸引人，惟難度較高，使大部份的玩者無法深入遊戲，因此特撰此文，以便玩者盡快進入情況開始荒漠生涯。

在游騎兵中心(Ranger Center)組織隊伍時，切勿隨便造幾個人就完結了事，每位隊員的屬性最好都超過十點；特別是IQ這一項，如果未達十五點千萬別用，否則學不到足夠的技能可就慘了！生命點數最好在三十點以上，可不要小看這一、兩點的生命，却可能成爲戰鬥時生死存亡的重要關鍵！

學習技能時，Brawling、Knife Fighting、Rifle以及Perception、Clip Pistol是必須優先學習的技能，前兩項最好學習到第二級，可增加戰鬥時的威力。而Pick Lock、Confidence、Medic這三項技能，隊伍中最少要有一個人會；尤其Medic，當隊員狀況爲SER、CRT、MRT時，即能救治隊員而無需依賴醫院。

以上技能都學得差不多了，尚有多餘的點數時，可以考慮學習Climb、Swim、Gamble及SMG等武器知識，有助日後旅程更加順利，或是加強以前所學技能。

有些技能無須耗費IQ就可升級，例如Climb，只要來回使用，即可自動升級；Swim也是如此，在水中游來游去就可提升等級，但是一不小心也會

造成傷害。而像Perception只要旅程中四處探索，就可以增加。這些可以自行增加的技能，若非必要，就不必再浪費IQ了。

離開中心後，就是炙熱無垠的沙漠，每個人身上都有一些基本裝備，水壺(Canteen)是沙漠生存必備物品，其他東西也各有用途。茲建議先配備小刀(Knife)，雖然不及槍的威力，但是剛開始敵人都只是近距離攻擊，無須耗損槍彈。並且以小刀殺死敵人，經驗值是用槍的兩倍，當此亟需升級的時刻，當然必須盡力爭取經驗值。

自覺經驗已足夠升級，立刻用無線電連絡總部，升級可提升隊伍的戰力。這時的兩點自由點數，可以視情況加在任何一項，當然一開始還是用來增加Maxcon才對。

剛開始隊伍先四處逛逛，熟悉整個沙漠狀況，並且瞭解每一棟建築的位置，最好不要隨便進入，尤其是Las Vegas，其中的機械生物相當可怕。沙漠中也會遇上各式敵人，殲滅來敵可獲得經驗，如果隊伍狀況欠佳，就連續按 ESC 休息，待情況轉好再四處探索。

以下就沙漠中的建築一一介紹，俾能瞭解沙漠情況。

(1)Ranger Center ——游騎兵中心，接受訓練、沙漠征戰的起點。

(2)Highpool ——山脈中一座小村莊，村內商店提供一切非軍事裝備；另外，村內醫療所收費最便宜。

(3)Agricultural Center ——農業中心，簡稱Ag中心，水果產地。

(4)Mine Shaft ——廢礦坑，野獸和外星生物經常出沒，遍地都是枯骨殘骸。

(5)Desert Nomads ——游牧民族聚集區，有一節廢棄的鐵軌和幾節破爛車箱，過三座帳篷後空地窩聚許多野獸和盜賊。

(6)Quartz ——由Ugly's Gang統治的小城，城內酒吧非去不可，不容錯過。

(7)Needles ——一個相當複雜的城市，Temple of Blood位於城市的西北角，而Mushroom Cloud位於城市東南方。

(8)Darwin Village ——遭幅射塵覆罩的山間小村，唯一安全通道是由北方山區進入，村莊內有家「黑店」出售各式武器。

(9)Savage Village ——河流西側的小村莊，長年封閉，必須知道密碼才能進入。

(10)Las Vegas ——危險城市，到處遍佈可怕的機械生物，但是也隱藏了許多秘密。

(11)Guardian Citadel ——由一大羣修女和傳教士所護衛的地方，若不熟悉正確的旗號即永難進入。

此外，Sleeper Base和Base Cochise也是沙漠中兩棟建築，剛開始並未出現在地面上，必須自己找出進入的方法。

先進入Highpool，購買一些需要的東西，還記得商店牆上所刻的字嗎？記錄下來，立刻會派上用場；商店中另一扇門就是練習Pick Lock的好地方，房間啓開後進入逛逛，可能有人嚇你，無須理會，但是千萬不可肆意攻擊。在Highpool的西南方，有個小孩會找你攀談，但是要說些什麼呢？用牆上那些字試試，可以得知一大堆有用的訊息，其中最重要的就是Cave的消息了。

你走到Cave的位置，使用Rope進入洞穴，洞穴中散佈的石塊是Climb技能訓練的好地方，其中有一隻瘋狗，立刻殺了這隻狗，可以找到一位名叫Jackie的人，雖然襤褸破爛，但是他可以成爲你的伙伴。Highpool中另外還有一些秘密，請讀者自行探索了！

接著進入農業中心，由商店老板得知他們已陷入困境，這正是發揮游騎兵精神的時候。於是你進入

果園，找出問題的所在並將之除去，就可以進入地下水道中，那裏面有一些裝備可提升隊伍戰力。

然後到Nomads，那裏有一些很值錢的野獸，每隻都值400多點經驗，可以小刀獵殺，逐次升級並四處探聽消息。

經過這些提示，相信大家都可以進入「荒漠游騎兵」的世界了。完成農業中心的任務後，每位仁兄大概都可以晉升一級，再到游牧區逛逛，又升一級，至於以後就靠自己打拼，好自爲之了！以下是一些「荒漠游騎兵」的生存要則：

⑴不需亂開殺戒，許多加入隊伍的NPC初接觸雖不大友善，但他們很容易會爲你感動，主動加入隊伍。

⑵隨時注意槍彈數量，戰鬥時裝塡子彈不但減低部隊戰力，而且助予敵人生存機會。

⑶讓隊伍學習所有技能，每一項技能都有用途，只是輕重有別。

⑷經常訓練技能可自動升級，如此不但節省IQ，而且也是提高成功機會的最好方法。

⑸切勿遺漏任何訊息，記下每一項所搜集得知的資料，雖然不一定立刻派上用場，留待他日必有所用！

⑹當某一位隊員的情況欠佳時，立刻退回沙漠，沙漠中休息時間流逝最快，可迅速復原，待隊伍狀況康復再繼續冒險。

⑺小心疾病和輻射感染，雖然醫生可以治癒，都必須花去不少錢，尤其特別小心輻射感染！平常肉眼無法看見，只有在某些特殊時間才能發覺，若是一不小心沾上可就糟了！

⑻探索時，千萬不要忽略任何蛛絲馬跡。

⑼隨時將進度存下並且備份，沙漠中死亡是司空見慣，若是擁有備份可以挽救這一切。進入建築物或是無線電呼叫時，都會將狀況存入，因此若狀況不對，千萬別做這兩件事。

樂透！樂透！

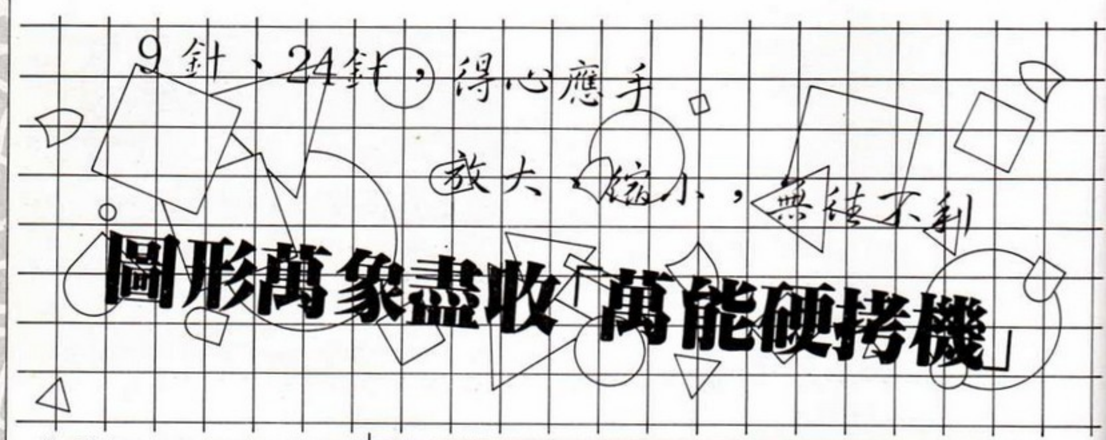
開獎了！

訂閱「精訊電腦」抽獎揭曉

秋涼蒲案，為回饋諸多訂戶熱烈支持與肯定，值此二周年慶，與君同樂，特舉辦這次優惠訂戶專案，公開抽獎活動略表酬謝心意。

獎項	地區	姓名
頭獎	台北市	羅至良
貳獎	台北市	周子浩
	台中縣	呂英宗
參獎	台北市	陳欽彥
	永和市	劉峻玄
	三重市	陳彥志
	台中縣	李怡穎
	台南市	鄧博仁
肆獎	台北市	李兆祥
		黃智龍
		馮志剛
		鄭舜仁
	中和市	陳政龍
	永和市	應秋彬
	基隆市	鄭天博
	桃園縣	徐旭榮
	台南縣	許漢洲
伍獎	台北市	魏禧川
		劉孝椽
		李俊毅
		黃耀輝
		張汝恆
		歐陽朋
	台北縣	臧崢
	永和市	溫懋經
	中和市	林振祖
		楊致霖
	新店市	劉有衡
	三重市	黃進益
	桃園縣	王章南
	新竹縣	張毓偉
	台中市	杜義文
		張仁俊
	台中縣	賴志欣
	雲林縣	蔡明君
	高雄市	顏明順
	屏東市	劉世文

/蔡博仁



圖形萬象盡收「萬能硬拷機」

幾乎每個ＰＣ的使用者，都曾用過螢幕傾印的功能。只可惜ＰＣ的ＲＯＭ中並無圖形傾印的常式，即使是DOS的外部指令Graphics 也只提供彩色卡的傾印，Hercules 的使用者只好自求多福，於是諸如魔鍵之類的程式於焉誕生。但是不管Graphics 也好，魔鍵也好，只有９針的產品，這對有24針 Printer 的朋友眞是一大委屈！畢竟24針價格日益合理（目前一萬多塊即可買到EPSON LQ－500C），24針Printer的流行乃是必然的趨勢，如果您已經有24針Printer，是不是很想使用其24針模式的功能呢？現在您不必再把24針當９針來用了，精訊公司將於近期推出，敬請期待！

「萬能硬拷機」（Hyper Hardcopy）功能相當強大，由圖表一可以窺其一二，分別詳述如下：

筆者認爲理想的螢幕傾印應該可以隨時更改設定和執行傾印，很可

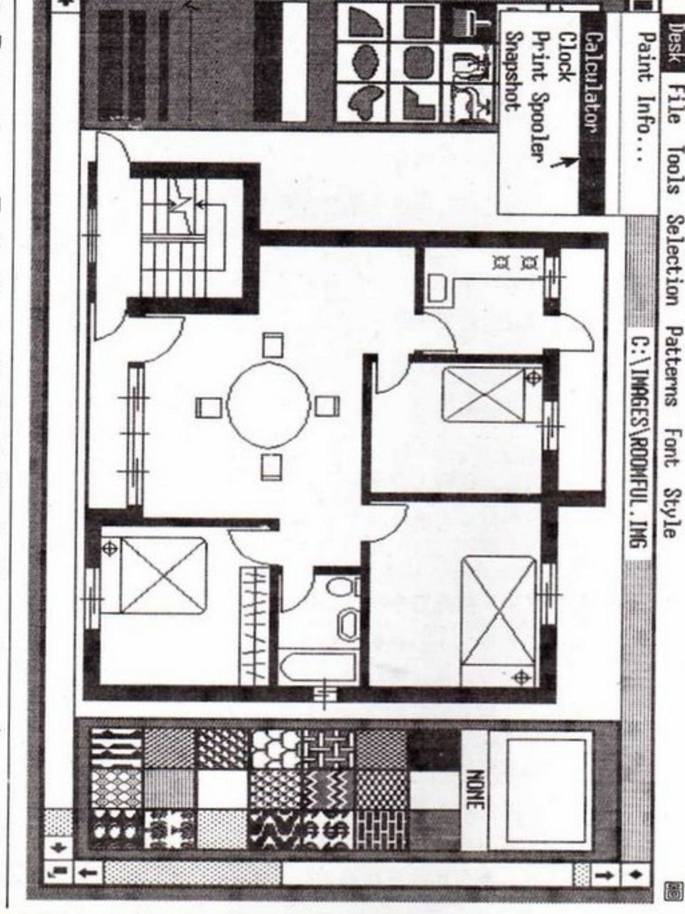


圖１Ａ

惜市面上軟體都是單一模式，沒有變化。爲彌補此一缺點，筆者已自行更改兩個ＰＣ的中斷常式，按 Control － Right Shift 便可立刻更改設定，按 PrtSc （有些電腦須按 Shift － Prt Sc ）隨卽執行傾印。

執行「萬能硬拷機」後立刻出現如表一，顯示目前的設定（第一次執行的設定爲預設值），然後開始選擇更改的項目：

(1)可以選擇文字或圖形列印。

(2)有三個選項：①Hercules（720 × 348），②Hercules（640 × 408），③CGA。

(3)選定9針或24針之後，再選列印密度，有Triple Density，Double Density，Single Density，CRT Ⅰ Density，CRT Ⅱ Density 任君組合。

(4)選擇圖形啓始位址。Page 0爲B000H而Page 1則爲B800H。一般而言，AutoCAD、中文（倚天、零壹……）、M S Windows 下的軟體（如Page Maker，In a Vision）、使用彩色卡的軟體（大多數的Games）都應選Page 1；而HBasic、GEM、Ventura Publisher則應選Page 0。

(5)放大選擇。相信少有傾印的程式考慮到這一點。因爲24針的針頭很密，若不放大則9針列印者可能會不習慣。爲了兼顧，筆者也把這項功能納入！

(6)選擇反白與否：有些圖形一定要反白才適合傾印，如GEM、MS Windows 之類！有些則不適合反白，如Dr. HALO、Auto CAD、HBasic、某些Games。這一點也常爲其他Hardcopy 程式忽略。

(7)選擇橫印或直印；所謂橫印就是按照螢幕顯示列印，而直印則是將圖形轉90°後再印出。橫印或直印會造成最後圖形尺寸的差異，至於何種尺寸才適當就要等使用後才知道了！

由上述七大項的組合，幾乎可以印出任何所想像得到的花樣。茲按照解析度（螢幕介面卡）的不同分三大部分敍述：

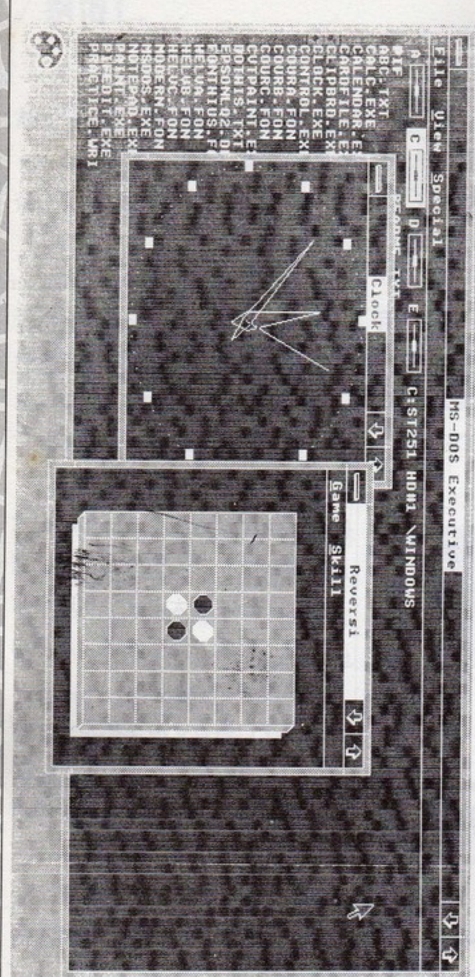


圖1B



圖1C

圖1D



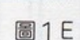
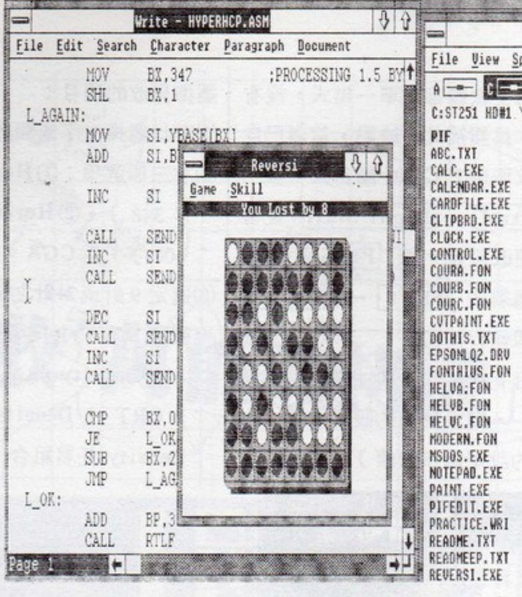


圖1E



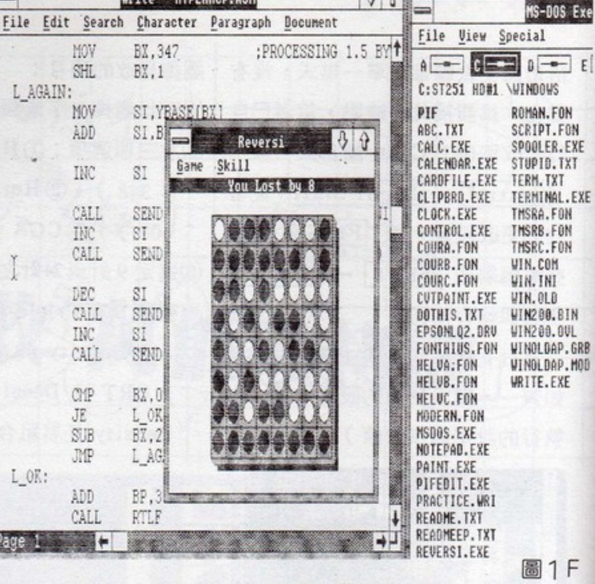




圖1F

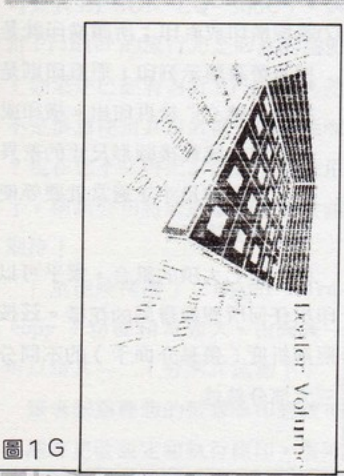


圖1G

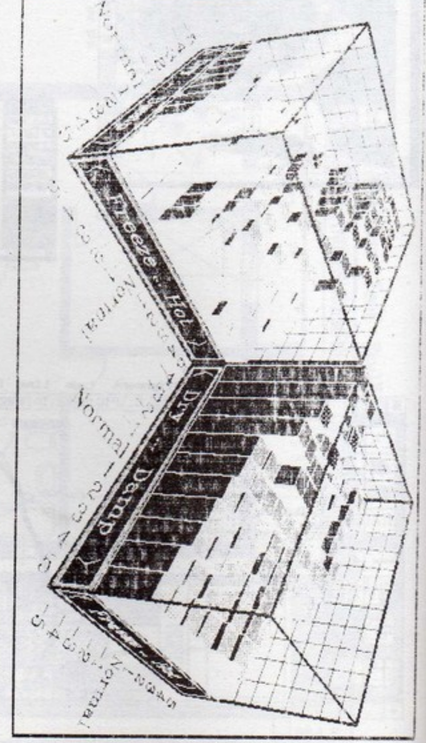


圖1H

Dealer Volume
Survey 288—J by State
600 500 400 300 200 100
Texas
New York
California
Vermont
Florida
Perspective
Version 1.1
600 500 400 300 200 100
January
February
March
April
May

圖1I

```
C>hyperhcp

EPSON 9-PIN & 24-PIN HYPERHARDCOPY Ver.2.0
ALL RIGHTS RESERVED 9-6-1988 by Erich Tsai
Shift-PrtScrn for activating,ctrl_shift for setup.

** CURRENT SETUP :
1) GRAPHIC MODE
2) HERCULES CARD (720*348)
3) MODE :24-pin TRIPLE DENSITY
4) PAGE 0
5) ENLARGE SIZE
6) COMPLEMENT
7) VERTICAL PRINTING

SELECT: 1-7 <ESC> to exit :2
1). HERCULES 720*348 2). HERCULES 640*400 3). CGA 640*400 ==> 2
SELECT: 1-7 <ESC> to exit :4
1). PAGE0 2). PAGE1 ==> 2
SELECT: 1-7 <ESC> to exit :6
1). COMPLEMENT 2). NON-COMPLEMENT ==> 2
SELECT: 1-7 <ESC> to exit :7
1). VERTICAL 2). HORIZONTAL ==> 2
SELECT: 1-7 <ESC> to exit :_

【英數】【半形】                                   倚天
```

圖2A

```
C>

** CURRENT SETUP :
1) GRAPHIC MODE
2) HERCULES CARD (640*400) 中文系統
3) MODE :24-pin TRIPLE DENSITY
4) PAGE 1
5) NORMAL SIZE
6) NON-COMPLEMENT
7) VERTICAL PRINTING

SELECT: 1-7 <ESC> to exit :_

【英數】【半形】                                   倚天
```

圖2B

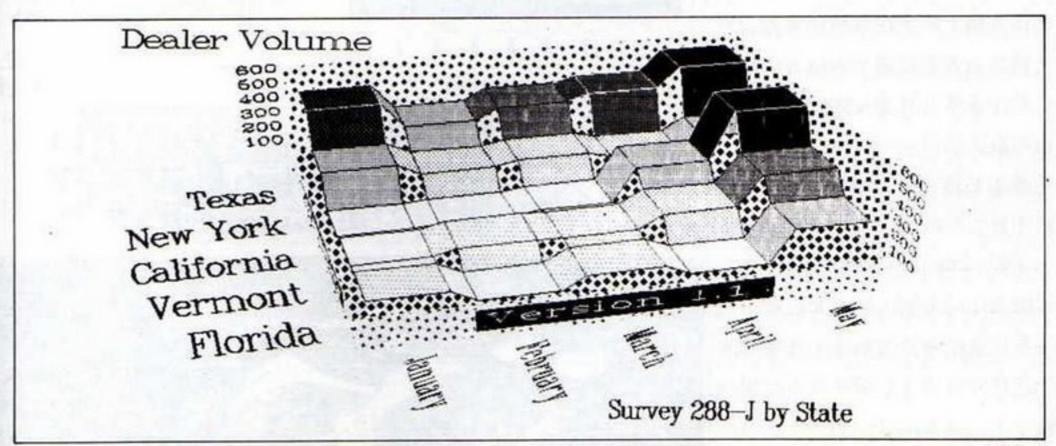


圖1J

(1)Hercules（ 720 × 348 ）

圖 1 A的組合是24針Double Density 放大反白直印。

圖 1 D爲24針Triple Density 放大反白橫印。

僅只這兩張圖就夠吸引人了吧！當我秀給一些朋友看時，有人說「哇塞，跟眞的一樣！」，其實就是眞的那麼好看，一點也假不了呢！

圖 1 B爲24針CRT Ⅱ Density 不放大反白直印。

圖 1 C爲24針Triple Density 不放大反白橫印。

只要在設定中隨便改一個選項，都可能使列印的尺寸有所不同。以上爲24針的舉例。其實若要所有的組合都舉例，恐怕要塞滿這一期的雜誌了！而且恐怕有些也塡不進去，怎麼說呢？請繼續看！

至於 9 針則要考慮紙張大小了(尤其要放大的話)。倘若有 132 行的印表機，則要注意列印大型圖形記得裝上大型紙張，否則有傷針頭。

圖 1 F爲 9 針 Double Density反白不放大橫印。

圖 1 E爲 9 針 Double Density反白不放大直印。

比較1E與 1F 可以明顯地看出橫印與直印的差別，圖 1 E已經不是一張報表紙可以容納了，想像放大的話該有多大！(須三張大型報表紙)。

圖 1G～1J爲「 3D Graphics」

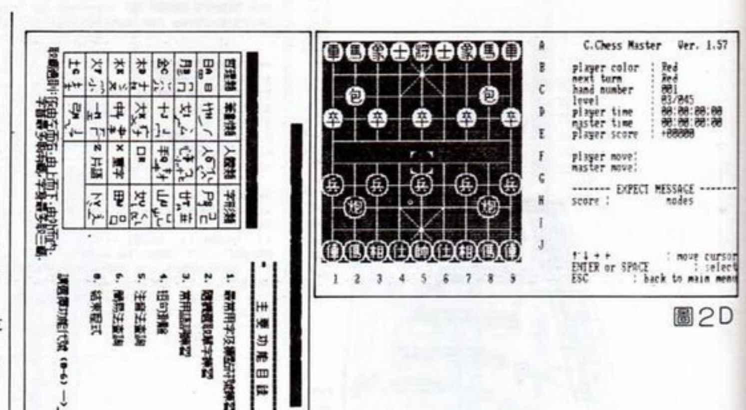


圖2C

圖2D

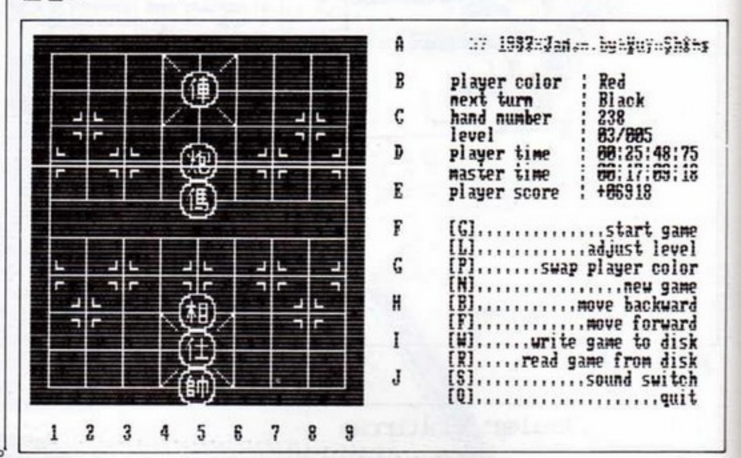


圖2E

圖3G

圖3A



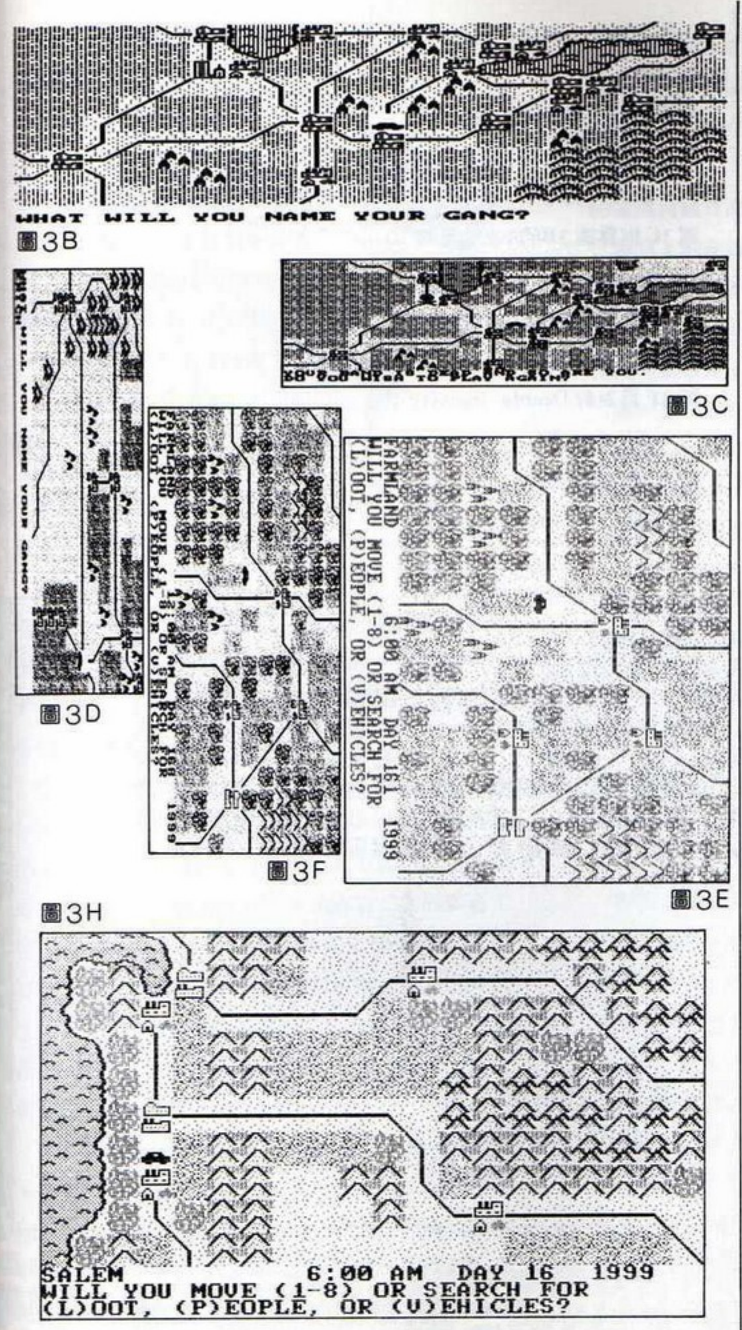


圖3B

圖3C

圖3D

圖3F

圖3E

圖3H

的圖形。「 3D Graphics」這個軟體是一個相當強的三度立體圖表展示程式，不但有多種角度變化，也具備高品質列印功能，列印採用直印更有放大功能。由「 3D Graphics」列印出來的品質與「萬能硬拷機」的24針Triple Density 反白直印是一模一樣的。(不過列印速度稍微慢了一些，看來似乎不是組合語言寫的)。

圖 1I、圖 1H 都是直印，而圖 1J 則爲橫印，有趣的一點是二者尺寸比例竟一模一樣！

(2)Hercules (640 × 408)

圖 2A與 2B都是24針 Triple Density 放大不反白橫印，要使用中文的列印，必須先進入中文系統。

圖 2A 顯示如何更改設定，選好之後隨時仍可再叫出重新設定，這時可以發現第二項顯示目前的設定爲中文系統。

目前使用 Hercules Card的中文系統，大都將其解析度設爲 640 × 408，如倚天、零壹中文等。

圖 2C 便是24針 Triple Density，不放大、不反白、直印零壹中文軟體畫面。

其實這一項設定並不限於中文系統，只要是使用 640 × 408 的解析度軟體皆可使用，圖 2 D便是一個例子。

圖 2D是24針 Triple Density不放大不反白橫印，圖 2E則爲 2D

的放大模式。

⑶CGA（ 640 × 200 ）

這是適合彩色卡，無論是中、高解析度一律視爲 640 × 200 。

圖 3A是24針 Triple Density反白放大橫印，效果相當明顯。

對玩 Game 的人而言，若能將 Hardcopy 下來的地圖組合成一大張，眞是一大成就！工程雖大，却非空前（精訊雜誌許多期都有這樣的例子！）；以往因未曾使用24針作 Hardcopy ，列印一張圖既浪費紙張又費時。使用「萬能硬拷機」，若不放大，列印一張圖只是幾秒鐘的事。

茲舉「21世紀公路大戰」爲例：

圖 3B爲24針 Triple Density不反白、放大、橫印。

圖 3C則爲圖 3B的不放大，圖 3D爲 3C 的直印。

圖 3E爲24針 Single Density 不放大、不反白、直印。

圖 3F爲24針 Double Density不放大、不反白、直印。

圖 3G爲 3F 的橫印。

圖 3H爲 9 針 Double Density不放大、不反白、橫印。

以上只是「萬能硬拷機」多種組合中部分例示，篇幅所限（有些圖形實在大得雜誌無法容納），只有請精訊讀者自己親身體會了。

「萬能硬拷機」完全以組合語言寫成，程式執行速度之快自不在話下！因爲功能齊全，原始程式要30張報表紙才能列完，即使有原始碼，相信各位也不致吃飽飯撐著去一一鍵入吧！



◘手札

感謝這麼多讀者的支持與鼓勵，我將更盡心盡力在本專欄辛勤耕耘，也希望讀者不吝賜教。

dBASE Ⅳ 的 Beta 版（測試版）已經在一些個人電腦玩家的手中流傳著，目前的形式（Outlook）是三張高密度（1.2 MB）的磁片，或許過一陣子又不同。至於版本的好壞，因爲沒有詳細的操作手册與技術支援資料尚難定論。

至於 PC DOS 4.0 也登陸了，IBM 宣稱該版 DOS 打破了每個邏輯磁碟機只能有 32 MB 的限制，可以達到 1 GByte 多了，這種容量已經是光學磁碟機的天下，對各位使用者不會有太大的影響；另一個特性是在 DOS 4.0 中加入了 Graphical User Interface（可譯爲圖形導向的使用者介面）（註一）。簡言之，在 DOS 中有疑問時，可直接求助於 DOS 提供 Help 輔助操作，但我可以確定那些訊息絕非以中文顯示。

PC Tools 也已到了 4.24 版，似乎還欲罷不能。磁片中壓縮（Compress）程式的執行速度快多了，事實上，對於台灣這些「相容性」很高的 IBM PC 系列來說，新版的功能應該是不太需要的。此外，PC Tools 4.21 與 4.24 版的功能則大同小異。

不少讀者詢問有關 PC PaintBrush Ⅱ 的消息，由於筆者每天都在使用此軟體，應可以斷論幾乎所有 PC 上需要用到的功能，應有盡有。僅茲誠心建議讀者：別再花冤枉錢買其他的繪圖軟體，原因有三：

㈠在國內購買的軟體多半不能退錢，若是對產品不滿意，則申訴無門，而國外軟體大多在三十天內可全數退款（30-days-back warrant），除非是十分便宜的軟體。

㈡國外的軟體（尤其是應用類）考慮十分周詳，如顯示器、報表機的適用種類等都是國內軟體難以企及。

㈢價位的考慮：你花多少錢買 Paint Brush？買一套沒有口碑的國內軟體又要多少錢？

以上三點只是點到爲止，平心而論，你會發現事實的確是如此。好了，換個角度來說，對PC PaintBrush 不滿意，或許是因爲沒有操作手册和技術手册，也或許是對 PC PaintBrush 的功能不滿意。但你要知道，PC PaintBrush的繪圖功能是電腦繪圖最基本的要求，國內其他軟體雖增加一些無關痛癢的新功能，卻捨本逐末地丢棄了原本重要的功能，如此一來，國內的繪圖軟體簡直是不堪使用。

舉例來說，PC PaintBrush 能用「剪刀」剪接不規則圖形，並能用老鼠拖曳該圖形移動；PC PaintBrush 也能重設螢幕的大小（Resize Screen），甚至大到螢幕的十多倍都沒問題；而PC PaintBrush 的塗色（Fill Pattern），功能可以設計自己喜歡的圖案，當做顏色來塗滿指定區域。

此外一些很基本的問題，PC PaintBrush 也處理得很好，如滑鼠的適用種類，所有滑鼠都能用，但國內的繪圖軟體常使得使用者的滑鼠無用武之地。再說用 PC PaintBrusch在單色顯示幕下畫張圖，EGA、CGA 或VGA顯示均沒問題。嘿嘿！國內呢？另外，檔案的大小也是個問題，雖說PC Pai-

ntBruch的PCX檔壓縮效率是30%左右（還說得過去），但PCX已經是一種公認的標準了，情況演變爲：若是用了不適於PCX檔的繪圖軟體，你會像魯賓遜漂流荒島一樣與外界失去聯繫。

說了一大堆，如果眞要一個能寫中文的繪圖軟體，勢必需求一些可資參考的條件，好吧！下面幾點可供參考依據：

(一)輸入設備的適用機種：如滑鼠（各種廠牌）、搖桿、鍵盤、其他繪圖軟體的轉換介面。

(二)輸出設備的適用機種：如螢幕（至少是Hercules、EGA、CGA）、印表機（雷射印表機、噴墨式印表機），以及輸出爲其他檔案格式的功能。

(三)完整的繪圖功能：如放大、縮小、重設螢幕大小、畫筆的粗細、畫弧、畫圓、圓形檔案的管理……。

(四)程式的表現：程式的速度、畫面的感覺、程式好不好用？會不會佔用太多記憶體？

(五)技術手册的適用性：沒有技術手册，意思就是程式設計師「放牛吃草」，讓你自生自滅了！很難利用該程式製作動畫，或是改變一些系統參數（如螢幕的縱橫比、檔案所在的目錄都該是可設定的）。

(六)價錢，售後服務！

以上是對於讀者購買繪圖軟體的一些「技術性」建議，其實除了PC PaintBrush之外，GEM Paint也不錯！

我想，讀者對於本專欄應該有個認識：作者是主觀的，讀者的閱讀該有選擇性，我的文章是由自己的經驗淬取而出，自然不是眞理，這一點各位應該不難理解。

做任何事都有許多方法，大致分爲兩類，一是可行、應該的（Ought），另一是不可行、不應該的（Cannot）。這個專欄頂多是提供各位可行、應該的方法，也就是如何解決難題、突破困境；但事實上欲得完整的概念，必須同時瞭解不可行的方法，否則永遠不明白自己採行的方法爲何可行，一旦遭到了阻礙便無法自己解決。那些行不通的方法（Dead ends），就不再多談，談不完的！因此我極力鼓勵讀者，自己多多嘗試、上機、寫程式、思考，行不通再請教別人，可別問我爲什麼電腦一定要用電這一類問題！



◘問答錄

西門孟先生：

(1)以圖騰抓下的DRAW.GR？應如何轉成.PIC檔以利BASIC BLOAD呢？

(2)PC PAINT是什麼樣的繪圖軟體？除了PC PaintBrush Plus外尙有那些功能更爲強大的繪圖軟體？

(3)BASIC是否能利用Peek及Poke使眞程式隱藏起來，而List假程式卻Run出眞程式？

(4)是否有何繪圖軟體可以任一點爲中心，任意旋轉角度？於BASIC中如此旋轉圖形是否會變形？

(5)Ture BASIC您是否用過？

台北　劉政

劉政讀者：

回答你的疑問：

(1)使用此類繪圖擷取程式，無須考慮轉換問題，只要在BASIC的系統中，將早先存入的圖形載回螢幕，再用BASIC的BSAVE指令將螢幕存起來，就是所謂的.PIC檔了。

(2)PC Paint很爛！沒有什麼功能，其他很棒的繪圖軟體也是有的，GEM Paint的放大、縮小十分精密，採用了較好的演算法，失眞很低。至於其他的繪圖軟體多半有特殊用途，像我自己另外還使用一套全友電腦的Eye Star，但那是配合大型讀圖機及雷射印表機，由印表機輸出恰好是A4的大小，這種繪圖軟體的用途較接近排版。相信你有興趣的是一般性軟體，我想Show Partner的Graphic Editor可以看一看，英文字體不少。

(3)據我所知是不行，而且沒有必要，因爲使用編譯器編譯後就不必考慮保密的問題，但若要避免編譯過後的目的碼太大，則該作其他方面的解決辦法，最好是別在乎解釋式BASIC的保護，若還有疑惑，可來信詢問，我會更深入說明。

(4)線性代數中有很多主題討論這些問題，相信很多繪圖軟體都有這種功能，但不實用，因爲IBM PC並不是一種以圖案顯示爲導向的電腦。它的X與Y座標的解析度也不同，如果Hercules是720×720的解析度，旋轉後的圖形應該不錯，但事實並非如此，所以目前繪圖軟體並不常見，原因就在這裡了。在IBM PC上任意旋轉圖形角度並不實用，在BASIC中可以做到，但速度一定會太慢。

(5)True BASIC我用過，如果你使用過一些大型電腦，如CDC Cyber 710等機型，會發現True BASIC是模擬大型電腦的架構，是由二十多年前發明BASIC的工程師再設計，如果撰寫程式考慮到移植(Portable)(註二)的問題，那使用True BASIC還無可厚非；但若只考慮到程式的表現(Performance)，True PASCAL及各類C語言，好壞如何，還要經過時間的考驗。新的程式語言還有許多種：如SmallTalk、ACTOR、Modular Ⅱ和ADA都不錯，其實Quick BASIC與Turbo BASIC都是新生代中表現不錯的軟體，不妨多瞭解一些。

西門先生您好：

敝人是貴雜誌的忠實讀者，而於第二十期讀了您介紹的Handy Scanner後，即購買了一部，又從文中得知您寫了個「巧匠」的程式，覺得今後又多了個得力「助手」，並在每一期雜誌注意此程式的發展，不知「巧匠」是否眞有其事？

彰化　陳吉延

陳吉延讀者你好：

從我的「血型占星術」，使用者可以大致獲知本人作品的概念，多半是精雕細琢後才敢推出，由於我都是從事單人工作，可說是典型的ISV(註)。因此作品與作品之間難免有段時間，不斷地有讀者詢問，「血型占星術」之後，下一部作品完成了嗎？

完成了！「巧匠」已經由松崗電腦圖書公司發售中，八月份推出C語言版及BASIC版，本月推出Turbo PASCAL版，近日還有CLIPPER版出籠。「巧匠」包括了抓圖的工具，可抓任意大小的圖形，在Hercules第一頁、第零頁、中文系統、CGA的模式都可以，所有演算法都是個人構思，甚至許多功能均屬首創；如使螢幕變淡、變暗，使中文字變粗、變細，製造動畫所需的「負影」等特

殊功能，日後若有雷同的作品出現，純屬模仿、抄襲！

「巧匠」最重要的意義，完全是設身處地爲使用者著想，因此「巧匠」的BASIC版可適用於任何一種BASIC，包括BASICA、ETBASIC、HBASIC等，可在BASIC中換頁、動畫、抓圖……應有盡有。「巧匠」的C語言版相當專業，高速的動畫，中英文完全不影響表現。事實上，用「巧匠」做好的軟體可在任一種中文下執行，不需修改。此外，新的軟體都需要自己花時間去閱讀手册、「嘗試錯課」，所以在「巧匠」中附贈「巧匠補習班」，教導學習操作「巧匠」，敎會爲止，讓你在刺激有趣的心情完成入門階段。

熟習APPLE Ⅱ的人使用「巧匠」也會很順手，「巧匠」中附有HGR1、HGR2、TEXT 等程式，與APPLE Ⅱ完全一樣，懷舊的人應該會很喜歡這些細微小節。

「巧匠」是國內第一套中英文的繪圖程式館，也是目前最好的繪圖標準，潛力無窮，你可用「巧匠」來擷取中文系統中寫好的文字，移到PC Paint Brush中組合，根本不需在繪圖軟體中寫中文。

這類軟體後續工作很重要，除了出版書籍之外，「巧匠補習班」的原始程式也在發售中，日後用「巧匠」製作CAI 和電玩會十分輕鬆。

西門孟先生您好：

⑴假如用Paint Brush 2.55 畫了一個邊長5公分的正方形在正中央，取名叫A.PCX：

①請問如何反壓縮？(原理雖看過，但不太懂，可否直接示範)

②如果要用BASIC印出此圖形，要如何轉成.PIC檔？

③如果是 Turbo PASCAL印出此圖形又要如何做？(請寫範例，Program……)

④第十二期的三個DEMO中.IMG是什麼？和.PIC不同嗎？

⑵第十五期PC Paint Brush的BASIC範例，執行出來結果一閃一閃，如何直接移過去避免一閃一閃，可否以BASIC和 Turbo PASCAL4.0做範例？

⑶第二十四期西門孟信箱提到可以自己做中文系統，可否針對BASIC和 Turbo PASCAL 4.0做更進一步的解說？

⑷「巧匠」有那些功能？

⑸是否可以給我一些製作RPG的觀念，如何使人物移動？

⑹如何在 Turbo PASCAL 4.0和BASIC設定鍵盤？

⑺如果用Paint Brush 畫了很多中文，每個大概一公分，有些一個句子或一個字，假如要其中一個句子，一定要用FRIEZE嗎？這樣不就有很多檔了，是否有更好的辦法？

⑻假如用 Turbo PASCAL 4.0畫了一個圓盤，有十二個數字，一個圓點移動，若停了下來，如何讓電腦辨別是那一個數字？

嘉義　黃雋維

黃雋維讀者：

哇！問題可眞不少，下面是我的解答，希望你能滿意，其實大部份問題用「巧匠」可輕鬆解決。

①要反壓縮就要用「血型占星術」中附送的程式，原理大約於近期將公開，但只要是用「圖騰」、「巧匠」之類擷取圖形的程序轉換，就不必考慮壓縮的方法了。

②在BASIC中存起一張圖是用兩行指令：

DEF SEG＝&HB800

```
BLOAD "DEMO", &H0
```

要顯示出來也是兩行指令：

```
DEF SEG=&HB800
BSAVE "DEMO", 0, &H800
```

當然要存起來，是假設螢幕上有所需要的內容。

③若用Turbo PASCAL 4.0來顯示轉換出的圖形，目前還沒有步驟簡略的方法。

④.IMB與.PIC並無不同，我只是把.PIC定爲全螢幕的圖形，.IMB定爲區塊圖形，存取.IMB的方法以前介紹過了。但老方法比較慢，我又發明了新方法，在「BASIC繪圖班」中已介紹。

(2)閃動的原因是繪圖速度太慢，以及動畫技術不夠；BASIC不提供換頁，Turbo PASCAL 4.0繪圖的動作又太慢，想要不閃動不妨用「巧匠」。「巧匠」可適用Turbo PASCAL 4.0與任何BASIC來高速製作動畫。由於你所提出的問題正是BASIC與PASCAL的極限，所以我也不附什麼程式了。

(3)別開玩笑，中文系統要不是用C語言就是用組合語言寫成，以BASIC寫成中文系統恐怕會遭譏稱爲「烏龜中文系統」吧！但製作中文系統牽涉到各輸入碼、BIG-5碼、內碼的索引，很煩的，別傷腦筋了！

(4)找松崗電腦圖書公司，可以先打電話詢問所在地的門市經銷地點。

(5)製作RPG的重點在於遊戲精神與故事性，人物移動只要用GET與PUT之類的指令即可完成。

(6)你是不是指重設鍵盤？第廿四期的程式馬戲團已有介紹。

(7)有，自己動手做就是把所有的字放在一頁畫面上，讀到螢幕後再用GET指令一塊一塊拷貝入陣列。若是求諸「巧匠」，就連中文字也不用畫了，用「巧匠」抓到PC PaintBrush中即可。

(8)你思考的方向錯了，不需要叫電腦辨別那一個數字，只要在程式中將一個圖等分爲若干區域；不妨以徑度區分，可用程式判斷該圓點在圓形的什麼角度，進而判斷在那個數字上。

西門孟先生您好：

有關「精訊電腦學園-BASIC繪圖班」，若PC是XT四色EGA卡的彩色顯示器，不知是否適用？

另外，市面上是否有可以適用彩色顯示器的中文系統？

新竹　蔡奕楷

新竹蔡奕楷讀者：

「BASIC繪圖班」只適用於Hercules，不適用於EGA，很抱歉！

適用於EGA的中文有幾種，有的要加裝介面卡，有的不需要，不需要加裝介面卡有零壹中文、神通中文，需要漢卡的有倚天、零壹；一般說來，不需要介面卡的EGA中文都很爛！有一種不貴的EGA卡叫做MASTER EGA，可同時用EGA和單色顯示，不妨打聽看看。

西門孟先生您好：

(1)「巧匠」是一個怎樣的程式，是不是您所寫的磁片書「BASIC繪圖班」的別稱？

(2)本地經銷商並無出售「BASIC繪圖班」的磁片，能不能建議「精訊電腦公司」銷售本地經銷網？

(3)「血型占星術」中血型星座相命以24×24的字型列出，和一般以 Shift － Prsc 所列印出來的大小並不相同，能不能告知其程式？

宜蘭　吳育吉

的教授吧！

坦白說，以個人目前的功力，仍不敢自認有把握寫出夠程度的西洋棋程式或是象棋程式，或許花費太多時間心血於發表文章，其實許多默默耕耘的行家才有這種本事。如果有心，或許這樣的軟體要等到你來設計，也希望能早日出現這類有「內涵」的軟體。

鄭先生你好：

在下對「圖騰」的使用有一點小問題勞請解答。

①一片磁片〝Get〞只能存（叫）十個圖形檔，是否能增加檔案數？（如用 1.2 MB 磁片時）。

②ET 24 這個程式是圖騰中我最鍾愛的一個程式。現在的中文系統均無法在文書處理時，任意處理字型，不知ET 24 是否有辦法與中文系統配合（如常駐於中文系統）處理文書（配合文書軟體），如果現在不能是否以後有改進、加強這程式的構想（如處理文書，增加其字型變化，如鏡射……等）？我想這程式一定會很受歡迎的。

③ET 24 在使用 F4 鍵將游標狀態改爲「框框」時，畫面第一行中央會出現三個「十」，並且以後打入字型時，鍵入的字後面均會有三個同大的十是否有什麼錯誤？

張讀友你好：

(1)Get主程式當初設計時是以 360 K爲主，而且數字鍵只有十個，故只設計存取十個檔案。如果使用 1.2 MB 的磁片或是硬碟，也有變通的方法，那就是利用子目錄。只要在根目錄下做好 DRA-W1，DRAW2……等數個子目錄，每存了十個圖形就重設 Path，就可以在一片 1.2 M的磁片上存二、三十個圖形檔了。

(2)關於文書處理中處理字形的問題，由於 ET 24對於字形能做各種處理是將文字視爲圖形，和文書處理中以內碼存文字資料不同，所以兩者無法混爲一談。

(3)你說在ET 24 下按 F4 將游標改爲框框時會產生錯誤，理論上不應該出現這種問題。如果你的朋友也有圖騰軟體的話，你可以Copy 他的 ET 24檔案來用，若還是一樣的問題，那就是主機或倚天的問題了。

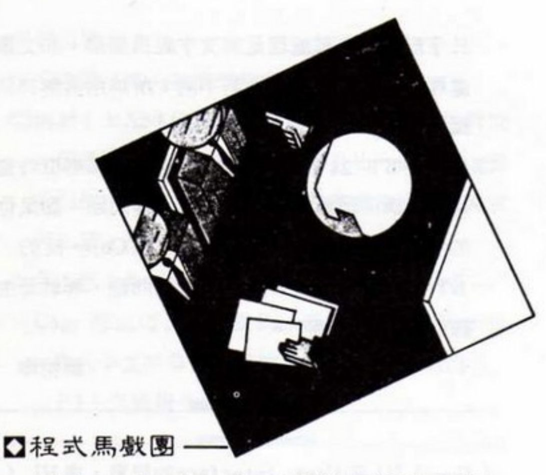
鄭明輝

（註一）UI 是 User Interface的縮寫，與HI（Human Interface）很接近，但意義卻有差異，UI 應該說是使用者與電腦（通常是指軟體）的溝通方式，而HI 是人機介面，這是比較學院派的名詞，牽涉到心理學、人體功學，及使用電腦的環境等等的問題。

（註二）移植：是指你在某機型電腦製作的程式要換到其他機型的電腦去執行，通常還必須有經驗的工程師花些工夫手脚才行，如 Broderbund，EOA，Origin System 都有 Port 小組的存在。

（註三）ISV：爲 Independent Software Vendor 的縮寫，意思就是一人獨立的軟體工程師，這種人愈來愈少，在 70 年代末期及 80 年代早期比較多，通常都在八位元的電腦上才會有這些人出現。





◘程式馬戲團——

由於本月時間有限，來不及搜集有關滑鼠的技術資料，只好延到下個月再介紹。

但這次展示的馬戲團，可能更會令你眼睛一亮；事實上，這正是你夢寐以求的程式，信不信？

本程式我將其拆為兩部分，一是Gmode .BAS，另一是Tmode .BAS，Gmode可進入Hercules的繪圖第零頁，Tmode可進入文字模式，這兩個程式就不多做解釋。沒什麼技巧，在DATA中第一個數字可以做一點小小修改，那是水平掃描的數目，但別修改到低於&H30，否則電腦壞了，恕不負責。

```
Gmode .BAS
10  OUT &H3BF，3
20  OUT &H3B8，2
30  FOR J＝0 To 11
40      OUT &H3B4，J
50      READ C
60      OUT &H3B5，C
70 NEXT
80 OUT &H3B8，10
90 DATA &H35，&H2D，&H2E，&H7，&H5B
  ，&H2，&H57，&H2，&H3，&H0，&H0
100 END
```

```
Tmode .BAS
10 OUT &H3BF，3
20 OUT &H3B8，32
30 FOR J＝0 To 11
40      OUT &H3B4，J
50      READ C
60      OUT &H3B5，C
70 NEXT
80 OUT &H3B8，40
90 DATA &H61 ，&H50，&H52，&H0F，&H19
  ，&H06，&H19，&H19，&H2，&Hd，&H6
  ，&HC
100 END
```



/陳建州

引你進入電腦繪圖的殿堂——花語

花天神語繪圖系列

相信許多人對電腦繪圖有着濃厚的興趣，却常常不得其門而入。目前較爲國內電腦使用者所熟知的繪圖類軟體不外AutoCAD、Paint Brush、GEM、Halo 等國外繪圖套裝軟體。這些軟體在設計與品質上都相當不錯，只可惜因並不針對國人的需求來設計，在繪圖模式上也與中文模式格格不入，因此在國人使用上大爲減低其價值性與實用性。

試想如果一幅精緻的圖形無法加上簡明易懂的中文文字說明，你是不是會覺得扼腕不已呢？又一般的繪圖軟體的圖形檔資料爲了能儘量地節省空間，大多經過壓縮。壓縮雖然節省了不少使用者的磁碟空間，但也因此無法讓高階語言來應用（除非你知道其壓縮方式，並能予以反壓縮）。如果一幅再精緻的圖案也只能當作牆上展示之用，想想看是不是殊爲可惜呢？

再者一般繪圖軟體所提供的繪圖功能不外乎只提供了些基本的幾何圖形（如方形、圓形……等）與描點，而光是這些基本的工具，想要以電腦鼠來製作出精緻的圖形也著實不易。

你是否曾經想過要是有這麼一套繪圖軟體，只要輕易地改變些參數值，就可以爲我們作畫？繼續往下看吧！你的夢想就快要實現了！?

爲了讓對電腦繪圖有興趣却又不知道該如何入門的讀者，也能享受電腦繪圖的樂趣並循序漸近地學習，筆者特地精心製作了「花天神語」繪圖系列，她是針對國內市場，也是針對你的需求來設計的。操作簡易、實用，並可指引你一步步踏入電腦繪圖的世界，相信你定會愛不釋手的。

「花天神語」繪圖系列共分爲三套四篇：

①花語篇、神捕篇。

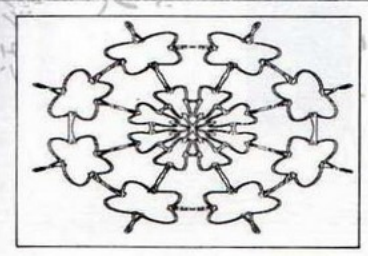
②天書篇、神捕篇。

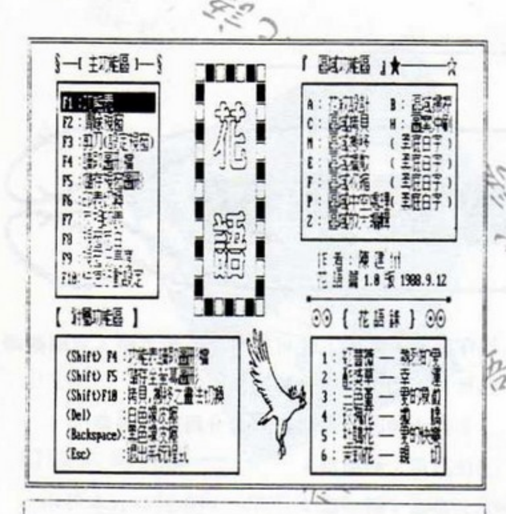
③語繪篇、神捕篇。

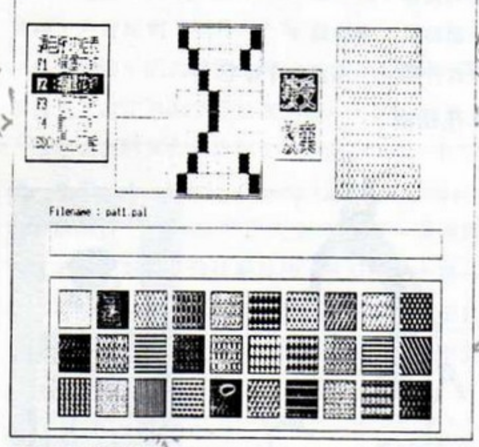
現就各篇一一來爲你介紹吧！

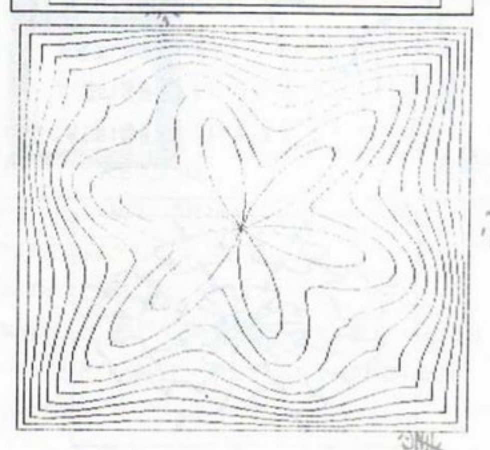
◐花語篇











「花語」篇之所以被選爲第一輯，主要是因它簡單易學而又富於變化。如花語錄就提供了幾千萬種的花樣變化，而且完全由電腦自動來爲你設計，你只要改變些參數值，代表熱烈的愛——紅薔薇，幸運——酢漿草，愛的象徵——三色堇，撒嬌——玫瑰花，愛的快樂——杜鵑花，親切——茉莉花，就會完全在你的掌握之中。而放大編輯及沖刷圖樣編輯，更是國內繪圖軟體的首創之作。

再者特殊字體的製作亦相多簡單實用，舉凡立體字、陰影字、中空字、細體字、古體字等俱一完備，其他如拷貝、搬移、掃掠等基本功能亦名列其中。而彈性的速度調整更是國內外繪圖軟體之首創，藉此功能可使你完全掌握速度的快感。此外動畫式的功能選擇表、功能表方式的圖形選擇也是獨創的表現方式，等着你來試用呢！

◐天書篇

因「花語」篇的繪圖模式是採 720 × 348，與中文之模式 640 × 400 不相容，故「花語」是無法在中文下執行，當然也就無法直接輸入中文。正因爲如此，「天書」篇的主要目的就是把圖形檔與文字檔結合起來，並能直接輸入中文。

「天書」中文圖形編輯器所提供的功能都是經過精心設計的，目前市面上還尚未有類似的產品出現，但它的實用性相信你用過了就會知道。

在進入「天書」後，你可以直接輸入 24 × 24 字形或者 16 × 16 字形，而在字體方面你亦可有三種選擇：正常字、中空字及中空反白字；此外你亦可以自行設定字體其長度及寬度。在中文字形中最爲特殊的該算是方向及角度了，一般我們文字的輸入習慣是從左到右、上而下，而「天書」提供了你四個方向四個角度的組合方式來輸入。方向有橫左、直上、橫右、直下；角度則有正常、左轉、顛倒、右轉，利用方向及角度的組合來輸入方式，筆者暫

時將它定名爲中文環狀輸入法。

如果將所有的字形功能組合起來的話，聰明的讀者該不難算出在「天書」下可直接輸入字形的變化共有：

①二種字形：16 × 16 或 24 × 24。

②三種字體：正常、中空、中空反白。

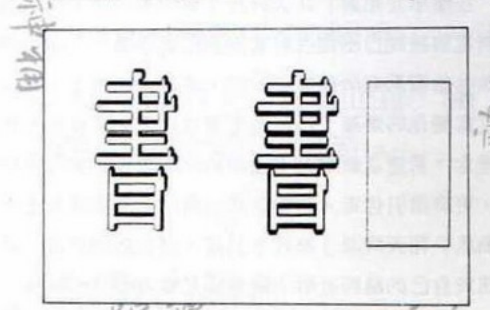
③九種寬度設定，九種長度設定。

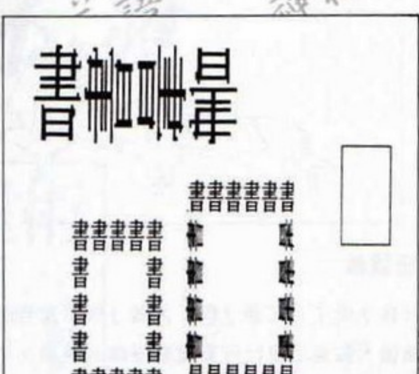
④四種方向，四種角度。

所以總共的組合變化共有：2 × 3 × 9 × 9 × 4 × 4 ＝ 7,776 種變化，而一般的文書編輯器（如PEⅡ）只有一種輸入方式，兩者的差別是不是很大呢？況且「天書」亦有簡便的方式將文字檔與圖形檔結合起來，此項功能亦是國內外繪圖軟體所沒有提供的特殊功能。

當然「天書」所提供的功能還不止這些，你還可以選取某區塊來做任意大小、任意位置的放大縮小或旋轉，亦可利用低亮度及拷貝、搬移、擴散收縮等功能來製作立體字、中空字、陰影字、細體字、古體字等五種字形。

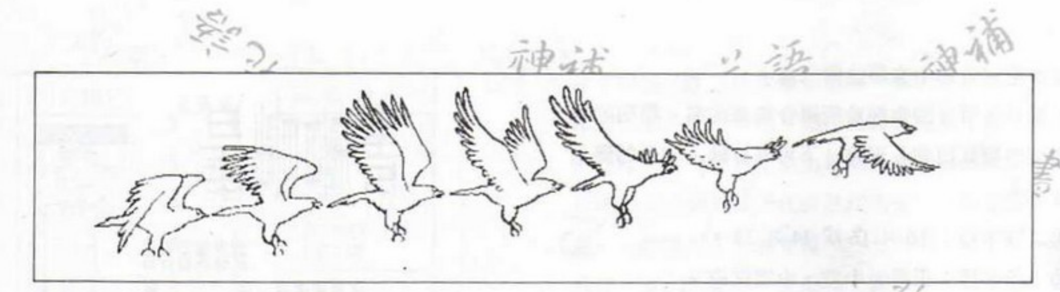
如果將方才 7,776 字形變化再組合此五種字形變化，那字形變化的總數更可達到7,776 × 6 ＝ 38,880種了。哇塞！三萬多種的字形變化很可觀吧？但你也不用擔心這麼多的字形變化會傷透你的腦筋，你所要做的，只是些簡單的設定罷了！看到這裡是不是很想躍躍一試呢？「天書」正等著你來使用喔！











◐語繪篇

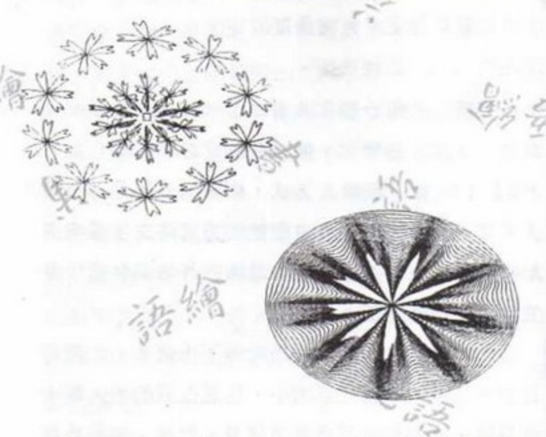
在你享受了「花語」與「天書」所帶給你的繪圖樂趣後，你是不是已經對電腦繪圖的興趣又更加濃厚了呢？此刻你是不是也正為你精心設計出的圖形，不知如何將它安置於你自己所寫的程式，而傷透腦筋呢？別急！「花天神語」繪圖系列就是希望能一步步引導你走入電腦繪圖的世界，而「語繪」篇的目的就是指導你如何在你慣用的程式語言中，將你所精心設計出來的圖形顯示出來，如此你自己撰寫的程式就會在適當的時機出現這些精緻的畫面。

「語繪」篇所提供的語言有BASIC、TURBO PASCAL、TURBO C，相信一般人慣用的語言該是其中之一吧！當你熟悉「語繪」篇後，那先恭喜你了，你已踏出電腦繪圖重要的一步，往後你可以憑自己的想像力來製作電腦動畫，甚至發展出一套屬於自己的繪圖系統了。

其實此刻「語繪」還是很照顧你的，為了讓你在動畫的製作過程能再輕鬆點，所以「語繪」提供了三種動畫範例並附有原始程式及連續動畫圖片，目的就是希望能使你儘快的享受動畫的樂趣。當然再來的工作就要看自己了，筆者在此先預祝你馬到成功！

◐神補篇

「神捕」是一個簡單實用的圖形捕捉器，故在「花天神語」繪圖系列三集裡都缺少不了它。「神捕」可是算是國內最強的圖形捕捉器，一般國內外的繪圖軟體，如Paint Brush、GEM、ArtBoard、



Print Shop、Print Master等幾乎是無所不抓，當然亦可捕捉中文（國喬除外）。它是一個小型的長駐式程式（只佔18K左右），其目的有二：

①捕捉現有的圖形，以減少圖形之開發設計時間與精力。

②可作為兩種不同繪圖軟體圖形檔轉換的工具。例如可將Paint Brush的圖形檔轉換成「語繪」篇的圖形檔。

在簡單介紹過「花天神語」繪圖系列後，想必你對電腦繪圖已不會再有求助無門的感覺，「花天神語」繪圖系列所提供諸位的，主要就是簡便、實用又富變化的樂趣，這也是筆者設計它的重要原則和理念，希望這個系列不僅帶給你繪圖上的實際應用，更能指引你走入電腦繪圖的領域。筆者堅信在你熟悉「花天神語」繪圖系列後，必定能設計出一套屬於自己的繪圖軟體，這也正是筆者最終的願望。

精訊電腦是一小部分

哎呀！少了一塊？！
少了一點東西，總是令人氣餒；
好不容易才拼出來的圖形，卻少了一塊，除了重來，也無可奈何。
當您玩電腦遊戲時
是否也覺得少了一些技巧，以致於險象環生，寸步難行呢？

精訊電腦——國內第一本電腦娛樂軟體雜誌，
除了介紹各國最新的GAME外，也提供解答和操作小秘訣
讓您充分享受電腦遊戲的樂趣！



精訊電腦 永遠填補您需要的那一小部分

精訊電腦 雜誌社

台北市10206重慶北路一段22號6樓　(02) 511-4012
郵政劃撥：0797234-8　精訊資訊有限公司收

每期定價100元
一年訂費1000元 半年訂費550元



/吳和宙

巧手能畫萬象圖 匠心獨具擷乾坤

有一天早上，服務於PC公司的C語言先生醒來之後，突然覺得自己並沒有在工作崗位上善盡職責，卻能夠身居高位，食人俸祿。這一想之下，全身不由得冷汗直流、心生寒意；他很快將這個想法利用刷牙洗臉的時間，以電子郵件的方式傳給他的同事PASCAL和BASIC。當他們都意識到這項事業危機後，就彼此相互約定，利用早餐時間討論如何才能鞏固自己的實力。經過腦力激盪，獲致一項結論，那就是加強自己的辦事績效，以求進一步鞏固實力。

諸位看官，千萬別誤會C、PASCAL和BASIC將有什麼改良的新語法規則。這裏所介紹的是，提供以上三種語言在PC上使用動畫的程式介面——「巧匠」。

我是個喜愛程式設計的人，不過設計的程式通常總是缺乏些什麼，投資了許多金錢與時間後，恐怕只有得到玩GAME時的快感罷了。

有一次和朋友去逛光華商場，偶然間看到一個動畫展示程式，看得我心癢癢的，覺得自己爲什麼從沒有想過嚐試做些特殊的動畫效果呢？抱著「別人能、我也能」的心理，我開始嚐試設計動畫程式。可是動畫程式設計起來，所牽涉的範圍實在不小，單僅幾個畫頁切換、圖形的取用就搞得我兩眼昏花、窮於應付了。

正當進退維谷之際，看到了最近幾本雜誌（第三波、資訊傳眞）上刊載一份動畫輔助程式介面——「巧匠」的廣告，宣傳中指明爲程式設計時提供動畫技巧的介面，聽來頗符合我的需要，進一步向「松崗圖書公司」詢問，就姑且買了一套C語言版本的「巧匠」回家，看看究竟有沒有「死馬當活馬醫」的機會了。

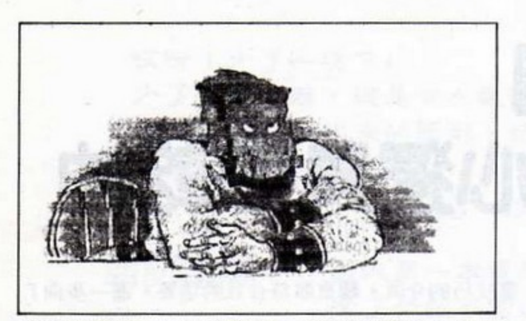
首先來回K了幾遍動畫技巧介面程式的使用手册，大致瞭解使用方式與動畫製作的原理，再依照書中的範例做了幾次試驗，覺得還不錯。於是寫出自己的使用心得與範例，提供各位有興趣製作動畫者作一參考。

「巧匠」是由兩個部分組成，也就是記憶體常駐擷圖部份與繪圖程式庫。而目前「巧匠」的各種版本，就是依其繪圖程式庫中所支援的語言對象，而有所區分。

想必各位都知道，動畫的動作就是兩張以上的圖形迅速抽換，藉著視覺暫留的特性，使得我們看到了圖形動畫的結果。這是知易行難的事，首先必須有兩張以上的類似圖形，並且還要在適當情況下抽換；未使用「巧匠」之前，這每一個關節都把我想得頭破血流。



簡單的技巧，舒服的操作，
這個女孩正對你拋媚眼呢
使用巧匠，你也能寫出這樣的程式。



擷取圖形時，可以順便做一些簡易的修飾，當大致做得可以，把圖形存起來，留待程式中使用。由於目前市面上各家繪圖檔案型態太多，利用「巧匠」達成相容圖形的使用，實在是令人太滿意了！

好！現在已經有了動畫製作的主要圖形，那要如何作成動畫呢？情節急轉直下，進入重點！諸位看官，且聽我細細道來……。

「巧匠」提供設計程式者可以作雙頁圖形切換，以達到動畫的功能。爲使各位瞭解，這是展示一個以「巧匠」的Turbo C 語言程式庫寫成的動畫範例。當然也可以用Microsoft C寫出來，但要注意使用手册上所提到的用法。

各位如果對於C語言稍有心得，不難瞭解這個程式的動作，稍後我將會說明使用到「巧匠」函數的動作。

在C中使用「巧匠」程式庫時，請別忘了在前端處理程式地帶放入 include〝 c c . h 〞，以便使用各項函數。

程式中，有一個名爲Read From Files的函數，可將檔案的圖形載入陣列指標中。在「巧匠」函數中也提供了一個類似的函數Read To Array，不過Read From File 可一次讀取多個圖形檔案的內容到記憶體陣列中，這是作者西門孟提供的技巧，至於讀者看法，那又是見仁見智了。

在Main 的內容中，使用到許多「巧匠」的函數，茲特一一說明：

• Initgrafic (int Mode)：

這個函數在使用其他功能前，必須先設定初值，可供使用的有Herc與Chinese兩種；Herc 代表非中文模式下繪圖，Chinese 則代表中文模式下繪圖。

• Clr (int Page , int Color)：

這個函數提供了清除背景畫面，再出現某個指定顏色。

• Gpage (int Page)：

這個函數可在非中文的模式下切換兩張繪圖頁，Page 值可爲 0 或 1 。

• Get Screen (int X1 , int Y1 , int X2 , int Y2 , int＊arv , int page)

這個函數可將 (X1 , Y1) 和 (X2 , Y2)的圖抓下存到名爲 arr 的陣列中，Page 則是指定要抓那一頁圖。

• Put Array (int X , int Y , int＊arr , int Page , int Status)：

這個函數可將 arr 名稱的矩陣圖形，映射到螢幕上以X 、Y爲原點的位置，Page 代表畫面所存下的頁數，而Status 則代表圖形頁之間畫面重疊時所運算的方式。

• Read To Array (Char＊Str , int＊arr)

這個函數可將檔案內圖形載入陣列中。Str 是檔名，arr 則爲陣列位置。





大略解釋了用到的函數動作，做爲這個示範程式的遊戲規則，由於這個程式不算長，其中又含有許多重覆部份，只要肯下功夫動動腦筋，相信不難理解。當然還有其他的函數尚未用到，茲略過不提。

所有的軟體，多多少少對使用者來說，總難達到盡善盡美的地步，「巧匠」自然也不例外。像使用手册，就讓我覺得稍嫌草率，作者對使用者似乎期望過高。不過在玩過「巧匠補習班」，多做幾次範例後，應該可以立即進入情況，得心應手。據西門盂說，準備寫一本以「巧匠」製作動畫的書，相信一定頗有看頭的。另外，常駐記憶體部份有時會與一些軟體不相容，這種情況雖然不多，總是頗令人懊惱。

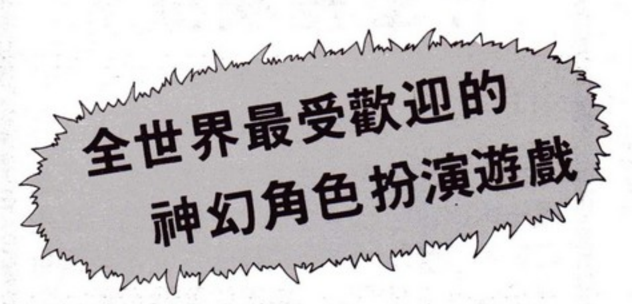
用過「巧匠」，筆者覺得的確名實相符，提供了許多程式應用上的技巧，程式設計之餘，自覺蠻有成就感的，個人對此是褒多於貶。當然，好東西要和好朋友分享，希望有興趣製作動畫的同好都能來「參一脚」。

拉拉雜雜扯了一大堆，竟然遺漏了「巧匠」可以擷取中文字型供使用者好好利用。

另外，使用「巧匠」時建議最好有讀圖機(Scanner)，這樣一來足夠讓PC吃下任何圖形，甚至蒙娜麗莎向你眨眼睛也不成問題；不過沒有也無妨，反正程式設計本就是「八仙過海，各顯神通」！

目前「巧匠」已經有了C、PASCAL和BASIC 等各個版本，聽說還會有Clipper 版本，這眞是資料庫設計師的好消息，且讓我們拭目以待！

/鄭明輝



魔城奇遇

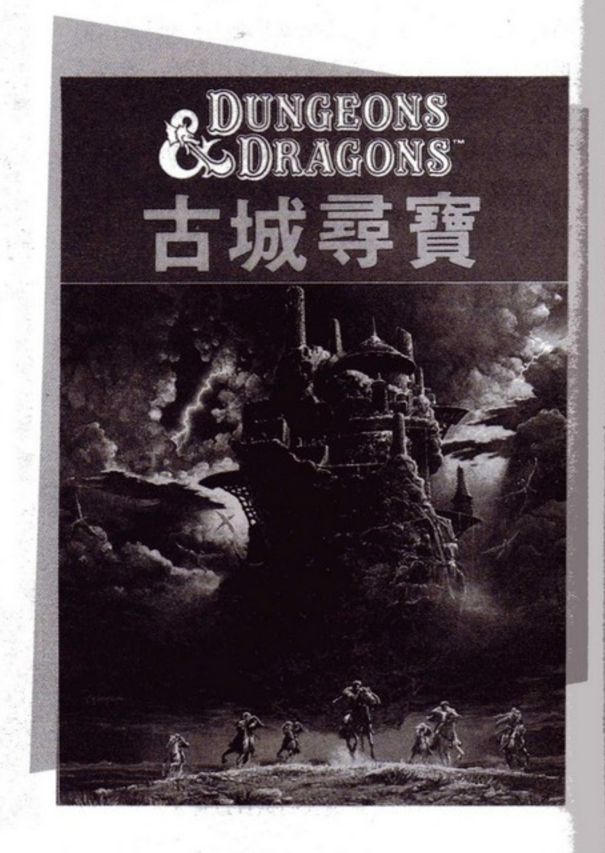
你聽過「魔域奇遇」(Dungeons & Dragons) 嗎？這是全世界最受歡迎的神話角色扮演遊戲，也許你喜歡「王者之劍」(Conan) 系列的電影，或者是「創世紀」、「幽靈戰士」、「冰城傳奇」等電腦遊戲，那麼你是否有興趣瞭解一下它們的起源？不如直接進入這個神幻的領域！

Dungeon & Dragon (簡稱D & D，香港譯爲魔域奇遇) 就是一切神話角色扮演遊戲的鼻祖，大約 1974 年開始在美國風行起來，後來推廣到世界各地也頗受好評。電腦遊戲上最有名的巫術(Wizardry) 系列遊戲，便是 1977 年作者目睹D&D的巧思而重新創作搬到電腦上，沒想到卻成了美國當年最暢銷的軟體，由此可見D & D在美國受歡迎的程度。

也許你會感到懷疑，D & D眞的有那麼好玩嗎？這點等你看完下面的說明後，就不會再懷疑了。關於神話角色扮演遊戲的特色，我想不必再贅言，因爲大家都在電腦上玩過了，但是各位讀者是否想過，在電腦上玩的角色扮演遊戲是不是少了點什麼？人性？伙伴？

在電腦上玩 Game 時，你是一個人負責控制冒險隊伍中的好幾名人物，其實只是你自己一個人在冒險。而玩D & D，則是和幾位朋友一起進入遊戲，你可以眞正的扮演一名人物，而由你的朋友扮演其他角色；你們可以直接交談，決定在冒險旅途中的一切行爲，甚至於心懷鬼胎，偷偷暗算同來的伙伴謀奪財寶，這些眞實的感覺，才是D & D眞正吸引人的地方。

在D & D中玩集體冒險遊戲時，必須有一名智慧老人(Dungeon Master ，簡稱DM) 來主宰整個遊戲的進行，他在開始遊戲前已預先明瞭了整個魔域奇遇的世界。他的主要任務是透過言語、動作和圖畫描繪出一個活生生的奇幻世界，讓你和你的朋友毫無顧忌地去闖蕩、馳騁。若需要時，智慧老人亦會暫時扮演這世界裏的一些特殊人物，如怪獸、



守衞、神靈等，代表它們作出不同的反應，在歷險的過程中，智慧老人經常會使用不同的骰子，如4、6、8、10、12和20面等，客觀而隨機地定出不同的結果。

在每次不同的歷險旅程中，智慧老人透過詳細的敍述，按步就班地引領着「歷險者」進入那奇幻的世界，他讓歷險者自己去決定下一步的行動。智慧老人必需經常保持中立和客觀，不能偏袒或試圖影響歷險者的決定，亦不能故意透露太多的資料或隱藏重要的線索。每個旅程都有預定的目標，鼓勵每位歷險者互展所長、面對挑戰、同心協力去完成任務。每一項任務都有不同的情境、目的和任務，我們稱爲「歷險旅程」（ Adventure Module ）。在「魔域奇遇」的世界裏，已有數百種不同的「歷險旅程」，讓「歷險者」去體驗不同的奇遇。下面是某「歷險旅程」的片段：

傳說在某處一座殘破的古堡裏，埋著十字軍東征時豐富的寶藏。你和你的朋友一行三人組成了一支探險隊，沿途披荊斬棘，征服了不少怪獸和陷阱。你們筋疲力盡，飽歷風霜，剛進入了堡內一條窄長的石道……這時，智慧老人開始了敍述，下面是他們的對話：

智慧老人：石道的前面橫跨著一個大洞，它的直徑有廿呎寬，從左面的牆一直伸展到右面，洞的對面有另一條石道。

瑪利亞（歷險者之一——術士）：這洞有多深？

智慧老人：你手上的火把只能照亮卅呎的距離，但是看不見洞底。

約翰（歷險者之一——戰士）：這麼深，我們不能走下去。但向上走怎麼樣？在洞的上面我們看見些甚麼？

智慧老人：洞頂是由粗糙的石塊所造成，離地面約有廿呎高，中央有一個鐵鈎。

瑪利亞：呀！我可以用繩索套住那鐵鈎，然後我們逐一盪過去。



智慧老人：你有百分之七十的成功機會（智慧老人擲兩次十面骰，分別代表個位及十位，用以定出百分比。）你成功了！但你們所發出的聲音已驚動了鄰近洞穴的一隻灰熊，當你們剛盪過了大洞，灰熊已經來了，可能向你們攻擊。

約翰：前無去路，後有猛獸。我們已沒有時間逃跑了，大家亮出兵器，準備迎敵！瑪利亞，你站在左邊，彼得（另一位歷險者），你從右進攻，我守在中央。一起上！

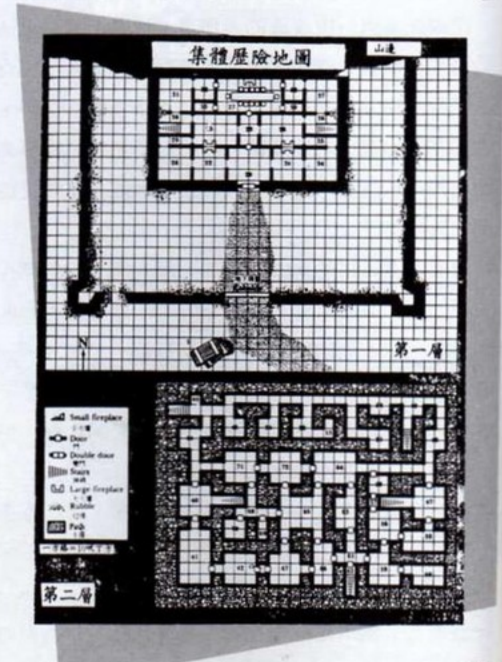
（這羣歷險者迅速地擺開陣勢迎戰大灰熊。牠張開血盆大口，怒吼一聲張牙舞爪地猛撲過來）。

智慧老人：經擲骰和查閱搏擊表後，灰熊首先襲擊彼得（再擲另一次骰）使他受傷，損傷程度爲五分（如是者，再擲骰，結果是瑪利亞和約翰都躲過了灰熊的攻擊。）

智慧老人：現在由你們還擊。首先由彼得揮劍攻向灰熊（彼得擲骰），灰熊躲過，瑪利亞立即唸咒施法術……。

到此爲止，你會明白「魔域奇遇」就像武俠小說的世界一樣，充滿了刺激和挑戰。所不同的是在「魔域奇遇」裏，你能身歷其境，主動去參與各種重要的決策和戰鬥，理智地掌握着你自己的命運，每次的歷險，都有不同的結果。而武俠小說只是被動的投入，重複着預定情節的結局。在「魔域奇遇」的世界裏，緊張刺激的程度，只有過之而無不及，你可以躺在舒適的家裏，與朋友一起享受無窮的樂趣。

目前D＆D在香港已有相當的發展，現在已經有中文版的出現，這也可以解決一些語言文字上的障礙。在這個月的月底，我們將舉辦一場展示會，歡迎大家來參觀或加入。





/賴建宇

應用集

什麼是IBM

「所謂IBM便是〝I want to Buy Macintosh〞的縮寫」，一位Apple主管在一次會議曾如此地戲稱。一般人或許認爲這只是一個笑話，但是若您是一位熟悉MAC的玩家，那您一定有著和筆者相同的反應——發出會心的一笑。MAC功能之強大與操作的簡易早已是一件不容否認的事實，而在電腦科技快速進步之下，相對地電腦的結構也越來越複雜，於是一套良好的OS（Operating System）成爲一勢在必行的趨勢。而MAC這種大量運用視窗及滑鼠的交談式人機溝通方式，早已公認是一套最適合下一代電腦的OS。所以您如果經常在PC上受到挫折的話，那筆者建議您不妨試試MAC，會使您對電腦的看法完全改變的。

關於MAC天地

在MAC的強大功能及512KE系列的超低價攻勢之下，現今台灣也已經有不少的MAC使用者，鑑於目前其他雜誌上有關MAC的文章不是太過專業化，就是講得過於膚淺的情形下，於是有「MAC天地」的成立。本專欄創設的宗旨在發表筆者的個人使用心得、MAC的相關資訊和周邊報導，以及應用軟體的使用及介紹。

由於MAC自問世至今也有數年的光景，可算是一非常成熟的機型，其軟體種類早已超過二千五百種，再加以其封閉式的結構，故在週邊設備上較爲單純，所以本專欄將較著重於軟體的使用與報導方面。另外台灣MAC的使用者以512KE及PLUS系列居多，故本專欄亦將以此二系列爲報導的主要對象。

由於筆者目前仍是學生，無法像專業人員一般地對MAC有著深入的研究，也僅能對自己個人的使用心得、所接觸的相關資料及外國期刊所得提出發表，還望各方先進不吝賜教。另外讀者若有個人的發現及心得，歡迎來信發表，與大家共同分享您的成果。

續談MAC

筆者在上期曾發表了一篇「淺談MACINTOSH 512KE」的文章，其中曾對MAC的軟、硬體有一個概略的解說，相信看過該文的人應對MAC有了些基本的認識。以下筆者就針對其相關系列及最近市場方面作一補充報導：

Apple公司的Macintosh共有512KE、PLUS、SE及MAC II四個系列，前三型採用Motorola的32位元CPU——68000而MAC II則使用68020，後者爲一眞正的32位元處理器，是屬於與IBM PS/2之80386同級的CPU。又MAC SE由於在硬體結構上做了一些改良，故在執行效率上要比512KE及PLUS快20％，且MAC SE及MAC II均已由封閉式結構改爲開放式，故在硬體的擴充方面較有彈性。但相對地，此二機型亦不便宜，如果您具有足夠財力的話，不妨考慮使用此二機型。至於MAC 512KE與PLUS的不同處，除了背面插座的配置不同外，在內部PLUS還有1024K的RAM及一座SCSI PORT。

此外MAC 512KE其RAM的上限爲1M，而PLUS則爲4M，雖然512KE也可利用一些技術將其RAM上限提高至2M，但是那幾乎將整個機板都換了，而且在價格方面實在是所費不貲，還不如一開始便買PLUS。所以如果您買MAC的目的是在使用一些如Hyper Card、Multi-Finder等大系統者，最好是購買PLUS以上的機種。因爲近來一些大系統均聲明2～3M的RAM爲其最適宜的工作環境，如果勉強使用1M的RAM來執行，在效率上將大打折扣。


Hyper Card的功能選項。

Macintosh的價格在今年九月十六日之後已做全面的調整，如今一台MAC 512KE 的價錢已調至33,000元，而總代理福斯公司改採以約四萬元的價位，另外附加一部軟式磁碟機的方式來促銷。

有人問過筆者，到底另外添購一台軟碟好呢，還是拿相同的錢將RAM擴充至1M？這個問題實在是見人見智。事實上在處理某一些較大的程式時，使用兩部軟碟確實較有效率，尤其是一些因程式過大而未植入開機系統者，更可免除不斷更換磁片之苦。但是隨著時代的進步，軟體對RAM的需求也愈來愈大；撇開一些系統不談，就Game來說，「蒼鷹戰鬥機」(Falcon)便要1M，而「PT－109」則須800K方能執行，如果您的RAM僅有512K，那情況便似乎不怎麼樂觀；而且如果有1M的RAM便能使用Switcher之類的程式，同時執行數個程式以增加工作效率。所以原則上最好能有1M的RAM。

其次對於那些沒有系統的程式，其實只要利用RAM DISK，然後將系統植入，便能解決此一不斷換片的困擾。但話又說回來，兩台軟碟亦有相當的效益存在，最好是能有1M的RAM配合兩部軟碟，那使用時便沒有任何礙手礙脚的情況發生。至於硬碟部份，由於原廠的價格實在過高，其他相容廠牌也不便宜，雖在國外已開發出一種轉接器，能讓Apple使用價廉的PC硬碟，但其相容度和穩定度尚未得確定，最好還是不要隨便拿自己的寶貝電腦開玩笑。

在印表機方面，最好的選擇當然是Image Writer及Image Writer Ⅱ，其次則是其他相容廠牌。在國內則有一種轉接器能使Apple使用EPSON系列的列表機，但效果實在不怎麼理想，尤其是在印列一些CAD圖形或是表格時，會有失眞的情況發生。如果您只是用來印一些文字檔的話，當然無多大影響，但如果您是一位唯美主義者或是須列印出高精密度的設計圖的話，還是忍痛購買原廠印表機吧。

至於數據機(Modem)，台灣目前生產的水準尙可，倒是電信局的線路堪慮，讀者可視自身情形選購。以上產品無論是硬碟、印表機或是數據機均屬於高價位的週邊產品，所以除非您有雄厚的財力或是有實際上的需要，否則筆者是不會鼓勵您去購買的。

以上拉拉雜雜的分析了一大堆，主要是希望能給各位一個概念，而後可根據自己的財力與使用情形，在自己的硬體方面做一最佳的調配。以最少的錢，發揮最大的效果，這也正是「工欲善其事，必先利其器」的實證。

軟體介紹

在軟體介紹這部份，筆者將介紹一些程式，輔以一些簡略的指令說明，以提供讀者在使用時的參考。另外由於本專欄篇幅有限，所以對於一些如Versa CAD、Mini CAD、Video Works Ⅱ等大程式，由於指令繁多，原文說明書已是厚厚的一本，所以實在也僅能止於介紹，如果讀者確實有需要請來函，筆者將儘可能提供協助。

書寫下列文稿之前，筆者均假設讀者已對MAC的基本操作，如Copy、Paste、控制面板的調整、COM－SHIFT－1，2強迫退片，及主機旁的Reset、Interrupt等鍵有了相當的認識。如果對自己的MAC還不是很熟，趕緊把使用者手册拿出來啃吧，什麼？當然是原文，不過應該不難，只要略具英文程度的人再加上一本字典應該是看得懂的；如果自己英文實在非常破，那不妨嘗試去找中譯本，台灣早已有人將之翻成中文，不過不合法便是了。好吧，接下來也該進入正題了。

■MAC四大金剛

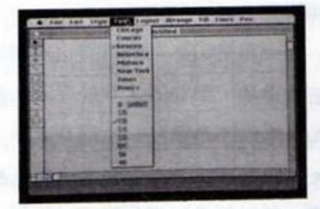
談到MAC的軟體便不能不提這MAC的四大金剛——MAC Paint、MAC Write、MAC Draw 及MAC Project。在MAC剛推出時，這四大金剛挾MAC超強的功



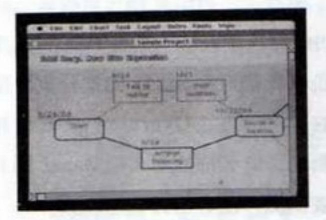
MAC Paint



MAC Write



MAC Draw



MAC Project

能，與其操作之便利，在當時眞是造成了一股旋風。雖然如今已有比之更強的軟體推出，但其在MAC軟體界仍是居於執牛耳的地位，也正是每位入門者所必學的程式。

筆者現將針對最常用的Paint、Draw及Write作一說明。MAC Paint爲一繪圖程式，當然完全以滑鼠操作，從最上方的下拉式目錄中，可更改筆型、畫法及文字類型與大小，左方則是一排功能選擇項，用過PC Paint的人應該馬上能駕輕就熟。比較值得一提的是「分割」的功能，它能讓您使用滑鼠，任意在圖形內定出任意形狀，然後將它「取」出來（當然也放得回去），而且每一個動作都非常順暢流利，無絲毫拖泥帶水之感，這那裡是PC所仿得出來的？最下方則是顏色明暗及圖案的選擇。

至於MAC Draw 則是一個繪製表格的程式，上方目錄控制字型、字體和花紋等；與Paint相仿，左方也是一些特殊功能表，使用上應無任何困難。最後是MAC Write，是一個文書編輯程式，上方的選單可定出尺寸大小、格式、字型和字體等。在視窗最上方有一個尺標，可利用盒中的三角點來定左、右邊界及TAB值，非常方便。

這四大金剛也可配合中文執行，只要使用之前先植入中文即可，而且MAC的軟體一向秉持WYSI－WYG(WHAT YOU SEE IS WHAT YOU GET)的原則，這也給了使用者不少方便。在此我必須要聲明的是，在同類型的軟體之中，它們或許不是最強（事實也正是如此），但至今仍有許多人樂於使用的原因在它的輕巧，而且該有的功能都有了；這也是和PC Tools 已出版到4.22版，卻還有人樂於使用1.1版的情形是一樣的。

將這四個軟體以今天的水準或眼光來看，似乎不太能滿足我們的要求，但是如果能讓它們成爲一體，便能大大提昇它們的功能及效益，但眞的能讓它們成爲一體嗎？不錯，它就是能讓不同的各個程式攜手合作的工具程式——Switcher。

■SWITCHER

Switcher 是一個能讓不同程式攜手合作的工具，可以使不同的程式同時並存，但卻不能同時執行一



Switch的File視窗選項。

一亦即一次僅能叫出一個程式來執行，而其他則蟄伏在記憶體之內，所以它不能算是一個多工的系統（但Multi－Finder也不完全是，這點以後再詳談）。但是利用它及其本身的公用剪貼簿在不同的程式間切換執行，將可得莫大的便利。

在使用前，一開始便先載入Switcher並執行之，執行後再選擇欲加入的應用程式（假設是MAC Write），然後便進入了。仔細觀察螢幕右上角，有一個雙箭頭；不

錯，利用滑鼠去選擇向右或向左，就可在已選定的程式間做切換。不過目前我們只有選了一個，故無法進行切換。現在選擇蘋果部份的下拉式目錄，我們看到最下方有個 Switcher 的選項，選擇它將使我們回到Switcher之下，然後選擇欲執行的第二個程式（假設是MAC Draw），再進入後便就是熟悉的MAC Draw 畫面了。

現在選擇右上方的箭頭，可看到您的螢幕一轉而成爲MAC Write，如此一來便有兩個程式並存在記憶體中了。Switcher 允許程式同時並存的最大量乃取決於您電腦RAM的大小，所以只要已有足夠的RAM，您愛用幾個就用幾個，不過程式太多相對地速度也會慢下來，大約用1M的記憶量來使用便恰到好處。現在由Switcher可得知MAC Draw及MAC Write共佔了256K，如果您的記憶量夠的話，可如法泡製，將MAC Paint植入。

好啦！現在運用公共的剪貼簿，您可以在MAC Paint上畫好圖形，或在MAC Darw 上畫好表格，將之Copy後，轉至MAC Write上Paste後進行文書編輯。如此一來您便能輕易地做出一份文圖並茂的文稿了。如果記憶體許可的話，還可將MAC Project 加入，以增加運用上的彈性。當然 Switcher 不只用在這四個軟體，也能使你說得出名字的工具程式互相搭配，至於如何搭配那就視個人使用情形而定了。

通常我們在使用Switcher時，總希望將換片的次數減到最少，所以在使用時我們總是儘可能地將各個程式擠在一片上。拿以上的例子來說，我們便可將MAC Paint、MAC Draw、MAC Write及Switcher 放在一片磁碟中，如此則可免去換片之苦。在此筆者建議您不妨採用Super Paint來替代MAC Paint，因爲它除了保有MAC Paint的一切，更新增了不少的功能，其中包括了最重要的雷射印表功能，將之與Draw、Write與Switcher 放在一起，更是充份運用了磁片空間，一點也不浪費。講了不少，大家對Switcher的使用是否都已經了解？趕緊實際操作一番吧！

■MUSIC WORK

Music Work 是一個早期的音樂寫作程式，雖然在它之後還有其他如Deluxe Music Construction Set、Studio Session 和Song





Music Works

Painter 等更爲優秀的軟體出現，但是始終未讓人拋棄的主要原因在它的「簡易性」。它那簡易的編輯方式使得作曲者能專心於樂曲的構思，不致因爲一些繁雜的編修指令而擾亂構思，這也是它一直爲人津津樂道之處。

Music Work 一共可發出四個聲道的聲音，聲音的水準以今天的眼光，雖然不是很好，也頗具水準了。由於程式本身操作並不會特別複雜，所以筆者以下列範例來說明：

開機後，可以見到三個視窗，即Staff、Panel、Overview 三部份，我們可在Staff內進行樂曲編修，然後可在Overuiew中看到相對的音階分佈情形，而Panel則負責演奏時的各項控制。

首先進入編修狀態，左上方是可用的指令，其中橡皮擦是用來刪除音符，而I字型的棒狀游標用來定區間，應當不難理解。右上方有A、B、C、D四個聲道可供編輯。正在編輯的聲道，音符以黑色表示，其餘則以灰色表示；若選擇A－D，則可同時列出四個聲道的譜。

隨便找個譜將之輸入，先選擇Play 試聽一下，Panel的右方有四個喇叭圖案，是用來控制四個聲道的開關；上方中央有個視窗的目錄，其中Staff、Panel和Overview與前面所提及的相同；而Grid 能將您的譜相對於鍵盤的位置標示出來，Meter用來決定樂曲的計拍法，Key Signature則是掌管樂曲的調號，至於Draw Synth則牽涉到MIDI 部份，以後有機會再詳談。

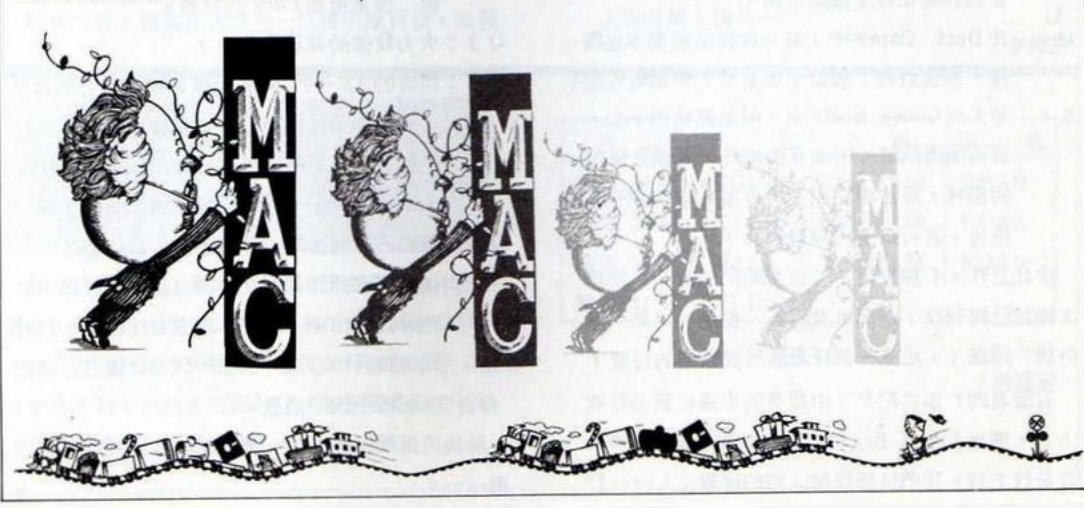
利用滑鼠定好區間後，便可選用Options、Instruments和Variations內的選項。Options 內由上而下分別是升／降一度、升／降八度，而Tie則是代表圓滑線的連結。接著是垂直／水平翻轉，及區塊的重覆。Instruments 內爲有關樂器的控制，其中Synthersizer部份也與MIDI 有關。至於Variations 則是對於演奏方式的控制，有平穩、柔和、剛強、顫音及斷奏等各種奏法，各位最好試聽後再決定。介紹到此，有關Music Work的指令也介紹得差不多了，剩下來就要靠您自己了！別忘了，「師父領進門，修爲在個人」。

憑良心講，Music Work確實是一個非常不錯的軟體，它也是筆者第一個接觸的MAC音樂軟體，尤其是飽受PC那極爛無比的音樂之後，一見到Music Work 簡直驚若天人，其操作之簡易與編輯的簡明，值得受到再一次的喝采，讀者千萬不要因其年代之久遠而棄若敝屣，否則您會後悔的！

除了Music Work 外，MAC還有不少優良的音樂軟體，但使用上就沒那麼簡單了，在下期筆者將介紹自推出後便不斷受到各方好評的Studio Session，此外MIDI近年來已成爲一非常流行的電腦附加設備，也是筆者目前所正在研究的。由於筆者目前亟欲組成一MIDI的聯誼會，在此歡迎中、南部同好或對MIDI有興趣者加入，意者請來函洽詢，或許筆者視情況會在專欄中介紹有關MIDI的軟、硬體及操作，另外在下期筆者也將加入有關Game部份的介紹與說明，以饗玩家，敬請期待！

後記

MAC的專欄終於成立了，它是一個屬於MAC使用者的天地，看了本期的MAC天地，有何感想？歡迎來信提供您寶貴的意見，若是對MAC有任何疑問者，也歡迎來信，筆者將盡全力爲您解答。來信請附回郵信封，寄至台中市民權路32號（朝綠川西街）逢甲蘋果俱樂部　賴建宇收即可，我會儘快回信的。



「冰城傳奇Ⅲ」這個難度極高的遊戲，又再度成爲讀者詢問的重點，因此本期繼續回答一些重要的問題。

Q 1：請問玫瑰（Rose）的使用次序？

A 1：這個問題歌曲中已提示，但我還是將大概順序列出。白（White）、藍（Blue）、紅（Red）、黃（Yellow）、彩虹（Rainbow）。

Q 2：如何使用Right Key和Left Key？

A 2：在Workshop中，有一塊雙孔的鋼板，Left Key十五轉，Right Key十八轉卽可打開。

Q 3：如何才能轉業爲Geomancer，以及正確的地點？

A 3：在Kinestia這個任務終了時，可在某個房間中找到一架機器，使走進去的人變爲Geomancer，但是那會喪失一部份的原始能力，請自己小心。

Q 4：雖然知道Sceadu住在Middle of Nowhere但是一直遍尋不得，這消息是眞的嗎？

A 4：當然是眞的，這消息花了多少錢換來！至於方法請自行嘗試。

Q 5：Shadow Door及Shadow Lock有何作用？

A 5：Shadow Lock是用以打開Shadow Door，當然只能在特定地點使用。

Q 6：在Dark Copse中，有一件物品被樹木包圍住，無法取得；那似乎很重要，要如何取得？

A 6：請先到Gooey Stuff去，但是要特別小心，裏面處處陷阱。中央有座油井，取油之後回到樹林，將油灑在樹上，再用DRBR將樹木燒掉，就可以進入取得物品了。

除此之外，「創世紀Ⅴ」也是詢問的重心，雖然本雜誌已經刊登了遊記以及解答、提示，但是來信仍然「踴躍」，足見一個好遊戲所受歡迎的程度！

有讀者問「創世紀Ⅴ」中龍葵的正確位置和採收方式，雖然Skara Brae的Saul已提供某些線索，還是找不到。我們只能提供以前的位置：Lat－J″F″，Long－C″O″，如果有誰找到了，歡迎來信。

許多讀者問及PC版的「創世紀Ⅴ」有幣制混亂的現象，一把Bow賣數萬元，根本買不起，又有些朋友惶惑表示，曾做過小幅度的修改，是否……。

最主要某些朋友修改技術並不完全，可能造成程式的錯誤，致使幣制混亂。也可能是PC版的程式本身有一些小Bug，可是根據筆者某一次未修改而完成的過程中，並沒有遇上這個問題，所以……。

高雄市衣國光讀者來信問，要如何才能有一張如雜誌上所附的地圖（Underworld）。茲敬告各位，這是一件相當巨大的工作，每製作一幅花費二～四小時，因此最好不要嚐試。

「荒漠游騎兵」這個一流的RPG，也出現一些不算問題的問題，回答如下：

Q 1：那些人可以加入隊伍？要如何做？

A 1：這個問題實在太複雜了，但是我可以寫出他們的姓名，以免誤殺。Mayor Pedros、Ace、Mort、Ralf、Redhawk、Jackie、Covenant……。

Q 2：請問如何逢賭必贏？不然到賭場簡直「肉包子打狗」！

A 2：有兩種方法，第一種是提升賭博技術等級，第二種是增加Luck的點數。

Q 3：火力最強的武器是什麼？

A 3：黑店的AK－97突擊步槍是較有威力的武器，可是如果技術不好，不但使用不方便也耗子彈。有可能的話，最好使用Laser Carbine或Laser Rifle，殺傷力很大。

Q 4：酒吧內有個房間一直進不去，爲什麼？

A 4：你沒注意到那是間女厠嗎？首先將隊伍中女性隊員分出來。什麼？沒有女性隊員，只好回游騎兵中心造一個吧，只有女隊員才能進入厠所中詢問消息。

最後再提醒各位一次，來函請附上回郵信封，否則……。



冰城傳奇Ⅲ ——人物快速進級法

「冰城傳奇Ⅲ」的人物雖然可從第二代傳過來，但功力還是有限，尤其是人物超過五十級以上，進步緩慢。在此，筆者告訴各位一個方法，可以使得你所創造出來的人物，在短短的二十～三十分鐘內，從Level 1提升至Level 100以上，達臻所向無敵的境界。

方法如下：

(1)首先你的隊伍必須要有一位施法者，且可造出特別隊員，例如：

咒法師Level 4可施INWO（造狼術），
Level 7可施INWO（造殺手）；
幻法師Level 2可施WIWA（造忍者），
Level 3可施WIWA（造巨魔）；或
大法師Level 6可施BRKR（造克林兄弟）皆可。

(2)隊伍有七個空間，但至少要保留一個空位給特別隊員，也就是說，一次最多只能訓練六個人。

(3)把隊伍帶到「Ruins of Skara Bare」城內的檢閱廳門外，當施法者造出一位特別隊員後，全體進入。此時長老說了一大堆話之後，便會給每個人六十萬點經驗，你可在那裏晉級。晉滿之後出來，Drop（移除）特別隊員，再造一位特別隊員，再進去聽長老講話，之後又可得六十萬點經驗，供君晉級。如此一來，反覆這個步驟，便可在三十分鐘內，把人物從Level 1訓練到Level 100以上了。

用此方法訓練的結果：

(1)人物的各項屬性皆可達到30（最大值）。

(2)如果你的人物職業是Monk（僧侶），他的AC值可達到50（最大值）。

(3)如果你的人物職業是Hunter（獵人），他的一擊喪命功力可達99％（最大值）。

(4)如果你的人物職業是詩人（Bard），他的唱歌次數可達Level級數以上。

(5)如果你的人物職業是Rogue（賊），他的辨別魔法物品、隱藏行踪及一擊喪命等的特殊能力可達99％（最大值）。

(6)其餘的，如生命點數、法力點數都會隨著Level增加而增加，最多爲9999，AC值也會降低不少，但不會降到最低，因爲除了僧侶以外，其餘人物可戴上護具。

／李傳傑

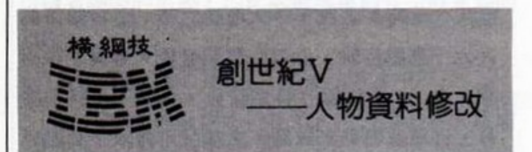
十兩技 IBM

打磚塊 ——選關密碼

玩過「打磚塊」的人都知道，只要你每過十關，就有一個密碼出現，以便你下次可以從其他關開始。但是如果反應不夠敏捷，前面幾關都過不了，密碼也拿不到，只好重頭開始了。不過現在只要你輸入下列密碼就可任意跳關了：

功　能	密　碼	功　能	密　碼
跳至11關	GOLD	跳至51關	HEAD
跳至21關	FISH	跳至61關	FORK
跳至31關	WALL	跳至71關	ROAD
跳至41關	PLUS		

／周嘉賢



嗨！相信朋友們正玩「創世紀Ⅴ」玩到昏天暗地、日月無光的地步，各位讀者一定常對寶物的缺乏、武器的高售價、藥材不足等等各種「物質上的缺乏」感到極端痛苦。無妨！本人特地將遊戲相關的參數修改法公諸於世，以饗讀者。

用PCTOOLS中的VIEW/EDIT叫出BRITANIA（DISK2）中的SAVED、GAM，便可開始修改，第一人爲例：（位元爲十進位）第13位元爲身體狀況，基本上應爲47；第14、15位元爲力量和敏捷度，可自定。但如果修改得「太大」，便有相當奇妙的事情發生，最好不要大於25（因本人也不甚確定其上限）。第16位元爲法力上限，最大爲63（比較好看）；第17位元爲法力點數，最好不要改；18、19位元爲生命點數，第20、21位元爲生命上限，可自定，本人取其值爲01、23、01、23相當的有看頭。22、23位元爲經驗點，本人也取01、23爲其值。第24位元爲級數，修改爲8。其餘五人依此類推，分別自第32、64、96、128、160位元開始，相當好找（請只修改目前隊伍中人員的資料。）

按下F5（UPDATA）之後，請按兩下PgDn鍵（Sector：00001），再將第3、4（爲食物）5、6（爲金錢）位元改爲01、23、01、23。第6～11，26～137（如此修改後會有令人驚奇的收獲，暫不明示），170～177（爲藥材）皆改作63。

由於筆者深覺有些「精神上」修改之後就不復原作者設計此遊戲的原意，如王冠、權杖……等最好自己發現才好，故在此不提。

註：人物的第12位元爲職業，值41、46、42、4D分別爲神人、戰士、詩人、法師，可對照附圖。

/廖文誠

```
PC Tools R3.23                                              Vol.Label= (c) Brain
---------------------------------File View/Edit Service---------------------------------
Path=A:\*.*
File=SAVED.GAM        Relative sector being displayed is: 00000

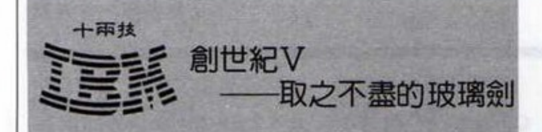
Displacement ------------------ Hex codes--------------------     ASCII value
 0000(0000)   00 00 43 68 75 63 6B 00 00 00 00 0B 41 47 20 20    Chuck        AG
 0016(0010)   63 63 01 23 01 23 F0 23 08 FF 07 03 0E 08 28 2B   cc # # #.      .(+
 0032(0020)   2F 00 53 68 61 6D 69 6E 6F 00 00 0B 46 47 20 20   / Shamino     FG
 0048(0030)   63 00 60 22 01 23 3C 23 08 FF 07 03 0E 26 08 FF   c ." #<#.      &.
 0064(0040)   2F 00 47 77 65 6E 6E 6F 00 00 00 0C 42 47 20 20   / Gwenno      BG
 0080(0050)   63 30 C6 22 01 23 77 23 08 FF 07 03 0E 26 08 FF   c0 " #w#.      &.
 0096(0060)   2D 00 4A 61 61 6E 61 00 00 00 00 0C 4D 47 20 20   - Jaana       MG
 0112(0070)   63 63 F7 22 01 23 45 23 08 FF 07 03 0E 26 08 FF   cc " #E#.      &.
 0128(0080)   2D 00 49 6F 6C 6F 00 00 00 00 00 0B 42 47 20 20   - Iolo        BG
 0144(0090)   63 30 F4 22 01 23 3E 23 08 FF 07 03 0E 26 FF FF   c0 " #>#.      &
 0160(00A0)   2D 00 4D 61 72 69 61 68 00 00 00 0C 4D 47 20 20   - Mariah      MG
 0176(00B0)   63 63 01 23 01 23 41 23 08 FF 07 03 0D 08 26 2B   cc # #A#.      .&+
 0192(00C0)   2D 00 4A 75 6C 69 61 00 00 00 00 0C 42 47 15 13   - Julia       BG
 0208(00D0)   12 09 3C 00 3C 00 BA 00 02 FF 07 01 0A 15 FF FF     < <
 0224(00E0)   FF FF 44 75 70 72 65 00 00 00 00 0B 46 47 16 12     Dupre       FG
 0240(00F0)   10 00 5A 00 5A 00 0C 01 03 FF 07 02 0C 21 FF FF   > Z Z          !

 Home=beg of file/disk  End=end of file/disk
 ESC=Exit  PgDn=forward  PgUp=back  F1=toggle mode  F2=chg sector num  F3=edit
```

```
PC Tools R3.23                                              Vol Label= (c) Brain
------------------------------File View/Edit Service---------------------------------
Path=A:\*.*
File=SAVED.GAM      Relative sector being displayed is: 00001

Displacement ------------------- Hex codes --------------------      ASCII value
 0000(0000)   FF FF 01 23 01 23 63 63 63 63 63 63 00 00 FF 00     # #cccccc
 0016(0010)   00 00 00 00 00 FF FF FF FF 00 63 63 63 63 63 63               cccccc
 0032(0020)   63 63 63 63 63 63 63 63 63 63 63 63 63 63 63 63     cccccccccccccccc
 0048(0030)   63 63 63 63 63 63 63 63 63 63 63 63 63 63 63 63     cccccccccccccccc
 0064(0040)   63 63 63 63 63 63 63 63 63 63 63 63 63 63 63 63     cccccccccccccccc
 0080(0050)   63 63 63 63 63 63 63 63 63 63 63 63 63 63 63 63     cccccccccccccccc
 0096(0060)   63 63 63 63 63 63 63 63 63 63 63 63 63 63 63 63     cccccccccccccccc
 0112(0070)   60 63 63 63 63 63 63 63 63 63 63 63 63 63 63 63     .ccccccccccccccc
 0128(0080)   63 63 63 63 63 63 63 63 63 63 E4 60 26 32 A6 68     cccccccccc .&2 h
 0144(0090)   17 BB 68 66 E0 25 13 C2 7E A7 00 00 00 00 00 00      =hf % +~
 0160(00A0)   00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 63 63 63 63 63 63               cccccc
 0176(00B0)   63 63 00 00 00 06 00 10 FC DF E1 40 BE 71 00 FC     cc      >   @ q
 0192(00C0)   FF 1F 90 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 88 00      v
 0208(00D0)   00 00 05 00 00 00 1C 05 13 16 16 02 04 00 0A 32                    2
 0224(00E0)   37 10 54 00 00 FF 0E 06 00 00 00 01 04 24 24 05     7>1           $$
 0240(00F0)   06 02 00 02 01 70 00 00 FF 00 00 06 04 01 01 02           p

Home=beg of file/disk  End=end of file/disk
ESC=Exit  PgDn=forward  PgUp=back  F1=toggle mode  F2=chg sector num  F3=edit
```

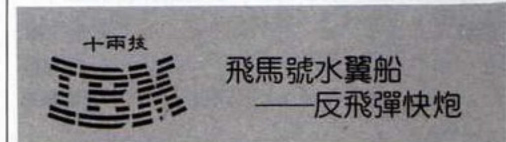


創世紀V——取之不盡的玻璃劍

在 Lord British 城堡西北方山脈內的小空地裏可以找到最強的魔法武器——玻璃劍，雖可一擊致命但却只能使用一次。是否嫌太少了？不要操心，只要在 Search 時，連續按[S]二十次以上，就可[G]得到二十枝左右的玻璃劍。但印證一點，惟有手上及裝備中的玻璃劍用光了，才能再去 Search！

另外在城堡頂得到魔毯後，再跑到別的城鎮去玩一圈，再回來時又會發現一張魔毯，亦是取之不盡！

／葉日貴



飛馬號水翼船——反飛彈快炮

在玩「飛馬號水翼船」時，面對敵人猛烈的飛彈攻勢，往往因飛彈干擾片不夠用而困擾，這裏有個方法可使船上的機炮成爲「反飛彈快炮」：

(1)先用望遠鏡對準來襲最近的飛彈，並將十字準星移到該飛彈的正下方。

(2)當飛彈進入 2.5 海浬時，將雷達螢幕也調成 2.5 海浬的距離。

(3)注意雷達螢幕上飛彈的框框，當它一套上代表本身的白點的時候，立卽發射快炮，飛彈便應聲而落。

待技巧熟悉後，甚至只需一顆炮彈便可擊毀飛彈，把干擾片省下留存日後衆多飛彈同時來襲時才使用。又當敵方的飛彈用盡之後，敵艦就將成爲我們的「海上活動靶」，任憑宰割了！

／麥克拉福

小結技



冒險網球賽——最強密碼

直接由海上乘船，到最東方的一個小島上，島上有一座破舊的城堡，進去後直接找大魔王決賽（已湊足六個碎片，可封殺魔王之閃亮護球）。

密碼：そのりんえかラかかかかかかタたわ

／呂宗英

橫綱技



冒險網球賽——畫面分割法

效果與「妖怪道中記」相同，速度會變得很快。只要你選擇冒險（Ouest）項目，輸候〝あかいきつねのおつゆはうまい〞即可。

／桑德

小結技



蓋亞的徽章——最後密碼

「蓋亞的徽章」是一種相當特殊的棋類遊戲，由於要連打二十五場架，才能打倒「黑暗之王」，而一場又比一場難，點數（Point）的取得也不容易，因此常常有望著螢幕興嘆，想打爛機器的想法。在此提供各位一組最後密碼，可直攻黑暗軍城堡，且有 2500 點左右的 Point，強吧！

密碼：0A01B6FE061

／仲崇寧・仲崇實

橫綱技

PC Engine

魔神英雄傳——選關之法

在標題畫面閃爍時，同時按著Ⅰ、Ⅱ、 SELECT 及 RUN 不放；當START文字出現時仍然按著上述的按鈕，再按搖桿上方八次就會出現選擇畫面。現在你可以開始選擇關數，按 RUN 即可開始遊戲。

／編輯部

橫綱技



冒險網球賽——音效測試

首先選擇右邊的冒險遊戲，接著選擇密碼輸入。然後輸入〝セ セ セ カ セ セ セセ〞即可。

／編輯部

大關技



時空戰士３Ｄ——密碼大公開

首先，你必須將分數練到一百萬分以上（即使不用立體眼鏡也可容易做到）。當遊戲結束，出現簽名畫面時，別用第一人使用的搖桿簽名，改用第二個人的搖桿簽入下列三組名字。

①THREE——可將３Ｄ轉換成２Ｄ，最適合沒有立體眼鏡的玩者使用。

②LEVEL——可以選擇遊戲難易程度。

③SOUND——可以聽到各種不同的音效。

／桑德

OAK



小線技 SEGA 北斗神拳——飛行術

首先前提是在打大頭目（如卡德……）時，必須絲毫無損一下都不能被打中，否則此法便失效。然後在進入下一關之初，先蹲下來，再按右上，採跳躍法，就可以看見建四郎飛行的雄姿！／過路人

十兩技 SEGA 那斯卡'88——音效測試

在標題畫面出現時，不停地將搖桿左右扳動，直到畫面的右方出現數字爲止。這時候你可以選擇不同的音樂聆聽。

／桑德

橫綱技 任天堂 漢城奧運——密碼大公開

以下三組密碼分別代表每個「資格鑑定」及格後的密碼。

①第 1～3 項　JDGF6VR54

②第 4～6 項　JDSFKURN4

③第 7～9 項　JLS36UR57

／桑德

小結技 任天堂 知惠——過關密碼

第一章後半——いをつりらりきく

第二章——はみふとてるさま（2－1）

あわかふいいいし（2－2）

おいんありいてよ（2－3）

第三章——りわきいすあいう（3－1）

ひわくあらかくら（3－2）

／編輯部

勘誤：

(1)二十三期「OAK」專欄，中央大陸之戰破關密碼，因校對疏忽致使發生錯誤，特於此重刊此份密碼（劃底綫者爲原誤者）：

ふへほまみ　ためもやべ

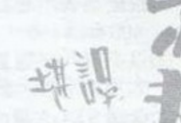
おラくぶそ　だれわぬぬ

ぶぐぼいだ　そばぱそぶ

おづでひじ　ぢびもちげ

うべ

二十四期OAK專欄之「冰城傳奇Ｉ：不虞匱乏的物品」一文的(2)第七行：Remo全部資料至Disk B（如此錢才能保住），應將Disk B改成Disk A方爲正確。



姓　　名：王棟欽
住　　址：台北市士林區文昌路 261 號 4 F
聯絡電話：(02)8346269
聯絡時間：PM8:00～10:00
交易物品：⑴賣任天堂主機 500 元（不命天線）。
⑵賣任天堂卡匣星矢Ⅱ、科拿米、未來戰士……可議價。
⑶賣任天堂搖桿：球型（500 元），連射（150 元）。

姓　　名：李嘉中
住　　址：台北市士林區忠勇街 28 號
聯絡電話：(02)8342263
聯絡時間：PM8:00～11:00
交易物品：⑴欲購超級魔音卡（附軟體）／價格 900 元。
⑵購APPLE用印表機＋Card ／價格 1,700～2,000 元。
⑶購APPLE用磁碟機，議價。

姓　　名：莊欣融
住　　址：石牌西安街一段 281 巷 17 號 4 樓
聯絡電話：(02)8327262
聯絡時間：晚上 7:00～9:00
交易物品：⑴賣Macintosh plus 原廠電腦，以 85 折左右（以市價計算），加贈十片富士 3.5 吋磁片和BASIC原版原文使用手册。
註：未使用超過四個月還在原廠保證期間內。

姓　　名：陳永發
住　　址：北市興中路 68 巷 17 號 3 F
聯絡電話：(02)7831584
聯絡時間：19:00～22:00
交易物品：⑴欲購精訊第 3 期，以精訊明星杯棒球賽交換或以原價收購（但需完整無破損者）。
⑵售創世記Ⅳ（精訊）150 元。
⑶售精訊電腦 24 期 60 元。

姓　　名：黃建彰
住　　址：台北市天母北路 87 巷 2 弄 7 號 1 F
聯絡電話：(02)8711889（未遇請留下姓名、電話）
聯絡時間：PM: 10:00～12:00
交易物品：⑴賣 3 顆 IBM 80386 CPU，13 顆 80286 CPU，7～8 折。

姓　　名：徐術芳
住　　址：台北市松江路 362 巷 19 號 5 F
聯絡電話：(02)5711459
聯絡時間：任何時間
交易物品：⑴漁歌麻將換血型占星術。
⑵超級跑車換拷貝卡程式（4.1 版）。
⑶三優行大運換魔界神兵Ⅱ。

姓　　名：王益利
住　　址：台北市吳興街 375 巷 71 弄 5 號 4 F
聯絡電話：(02)7052815
聯絡時間：每日 PM: 9:00 以後
交易物品：⑴賣HDC CARD＋硬式磁碟機／價格 6,500 元。
⑵賣Multidisplay CARD(MGP, CGP)／價格 1,000 元。

姓　　名：顏明哲
住　　址：北市羅斯福路三段 84 巷 1 弄 12 號
聯絡電話：(02)3214738
聯絡時間：PM6:00～8:00
交易物品：⑴賣PC－Engine＋一片晶片，議價。
⑵賣任天堂＋256 K 卡帶一個，議價，或MPF－Ⅱ全套。
⑶買 Apple Ⅱ用RPG磁片，六～七折。

姓　　名：魏國華
住　　址：北市士林區文林路 732 號
聯絡電話：(02)8321079
聯絡時間：20:00～22:00
交易物品：⑴賣斷勇者鬥惡龍Ⅲ 900 元，大坦克 400 元。
⑵以勇者鬥惡龍Ⅱ交換 88 年燃燒棒球，大坦克交換天使之翼再加 100 元。
⑶欲購SEGA戰國麻雀 400 元。

姓　　名：葉弘基
住　　址：台北市士林區社子街 97 巷 13 號 4 F
交易物品：⑴原廠APPLE ⅡGS＋原廠風扇＋立體卡＋RGB螢幕＋3.5DRIVE＋1 MBRAM卡共 60,000 元。
⑵ⅡGS 軟體每片 130 元，買⑴可免費拷貝，包括以後新進軟體。
⑶原文 Byte、A+、Nibble 雜誌零賣，價格另議。

姓　　名：董振偉
住　　址：北縣中和市興南路2段121號3F
聯絡電話：(02)9465951
聯絡時間：每晚6:30～10:00
交易物品：(1)賣SEGA MKⅡ主機＋AV＋搖桿2支＋RF＋1M職業棒球（含說明書，盒子），可議價。
(2)交換SEGA MKⅡ G1326以後卡匣數個（3D專用卡匣皆可）。
(3)賣SEGA卡匣數個，議價。

姓　　名：張宏吉
住　　址：北縣新店市寶元路一段19號
聯絡電話：(02)9120065
聯絡時間：任何時間
交易物品：(1)賣原裝任天堂，磁碟機，勇者鬥惡龍Ⅱ、太空戰士等卡匣8支，磁片10片/4,000元。
(2)MARKⅡ，奇幻之星、藍色霹靂號等日卡4支，台卡5支/3,500元。
註：(1)+(2)共7,000元。

姓　　名：龔光泳
住　　址：台北縣汐止鎮勤進路8號
聯絡電話：(02)6414810
聯絡時間：18:00～22:00
交易物品：(1)賣SEGA MKⅡ＋北斗神拳/價格1,500元。
(2)賣SEGA卡匣職業棒球(800元)，衝破火網(1,000元)。
(3)或以(1)、(2)交換PC Engine主機全套。

姓　　名：劉昭毅
住　　址：台北市重慶北路一段22號六F
聯絡電話：(02)5114012
聯絡時間：AM10:00～PM6:00
交易物品：(1)賣SEGA MASTER SYSTEM主機2,300元，SEGA 3D眼鏡700元。
(2)MSX 2電腦＋FM音源5,500元，另送Gradius Ⅱ遊戲卡匣一個。
(3)MSX 2卡匣①YAKSA②FAMICE PARODIC③奇奇怪界，各1,000元。

姓　　名：王家朋
住　　址：板橋市忠孝路259巷49號7F
聯絡電話：(02)9862311
聯絡時間：PM7:00～11:00 星期天全天
交易物品：(1)賣APPLE ⅡGS ＋5.25″磁碟2台3½磁碟2台＋1M RAM＋RGB monitor＋10片軟體/價格50,000元。
(2)賣IBM PC AT+1MRAM＋1.2M磁碟＋20 MHard disk＋EGA＋EGA monitor/價格40,000元。
(3)賣麥金塔512Ke全套＋10片軟體/價格12,000元。

姓　　名：簡智彥
住　　址：台北市敦化北路244巷16號2F
聯絡電話：(02)7134646
聯絡時間：18:00～24:00
交易物品：(1)賣洛克人(350)、87′棒球(350)、坦克(150)、任天堂主機(1,100元)。
(2)賣1～24期精訊電腦(1,200)，5片720KB—3.5″ DISK(FUJI)價300，命運之賊、2400AD、星河戰士等。
(3)買戰魔(100)、JET(90)、銀河戰星(120)。

姓　　名：鄧嘉堂
住　　址：北市敦化南路669巷63號16F
聯絡電話：(02)7093023（未遇勿說來意，留名，電話）
聯絡時間：週一～五，10:45～11:15；週六～日8:00～10:00PM.
交易物品：(1)賣原版連盒秘笈：女神轉生$530，燃燒坦克$530，僵屍二代，議價；台製勇者鬥惡龍Ⅱ$530。
(2)賣精訊PC 4套各送DataDisk，每套$220，軟體世界$90，合購$900元。
(3)欲購AppleⅡ 64K全套＋2台磁碟機＋單色顯示器/價格4,600元(可議價)。

姓　　名：葉鴻慶
住　　址：北市北投區西安街一段313巷16弄9號
聯絡電話：(02)8310536(請找本人，未遇請留話)
聯絡時間：PM7:00之後
交易物品：(1)賣軟體世界套裝磁片(一片裝80元)約十二片，各60元(包括說明書)。
(2)賣軟體世界套裝磁片(二片裝150元)約七片，各120元(包括說明書)。
(3)賣精訊套裝軟體五套六片，議價(包括說明書)。
註：購買十片以上九折優待，可單片購買(以上全是PC版)。

姓　　名：陳 永 森
住　　址：北縣蘆洲鄉永安北路一段66巷4號
聯絡電話：（ 02 ）2821820
聯絡時間：10:00～21:30
交易物品：⑴賣斷任天堂卡帶倚天屠龍記，水戶黃門，勇士屠蛇，殭屍小子Ⅱ各500元。
⑵賣斷任天堂卡帶勇士之旅800元，不動明王傳650元，桃太郎傳說600元。
⑶欲購PC-ENGINE 5人搖桿400～500元，連射搖桿250元。

姓　　名：錢 世 民
住　　址：中和市民生路180巷7號
聯絡電話：(02)9523869
聯絡時間：18:30～23:00
交易物品：⑴賣SEGA MKⅡ+衝破火網+夢幻之星+劍聖傳+時空戰士+洛基+北斗神拳+赤色光彈2代+晶片飈車+大搖桿一支／5,000元。
⑵賣APPLEⅡ 64K+仲鼎漢卡+TEAC磁碟2部+顯像器+分離式鍵盤、搖桿應用程式及GAME數十片／4,500元。

姓　　名：陳 建 成
住　　址：板橋市民族路298號
聯絡電話：（ 02 ）9580501
聯絡時間：週六 18:00～22:00
週日 1:00～22:00
交易物品：⑴售有聲立體棒球、職業拳擊各500元或交換星矢Ⅱ、躲避球。
⑵以精訊1、3、5期交換精訊16位元RPG一套。（創世紀V、冰城等）
⑶MKⅡ阿修羅+1M卡+4紅卡+1藍卡+1白卡售1,400元。

姓　　名：許 榮 富
住　　址：板橋市大觀路一段38巷156弄213～2 3F
聯絡電話：（ 02 ）9696462
聯絡時間：晚上8:00～9:00
交易物品：⑴賣任天堂原裝1,100元，燃燒野球原裝500元，合購1,500元。
⑵欲購SEGA之1M卡匣：十面埋伏／價格500～600元
⑶欲購SEGA2M卡匣：異形、忍、越野機車／價格每片600元

姓　　名：王 政 昌
住　　址：板橋市南雅西路一段124巷6弄12號
聯絡電話：（ 02 ）9697071
聯絡時間：PM9:30以後
交易物品：⑴以SEGA之忍2M換飛狼或泡泡龍或3D時空戰士。
⑵欲購3D時空戰士750元（可議價）。
⑶賣忍（連盒子，附說明書）2M 850元（可議價）。
註：限北部地區買主。

姓　　名：賴 育 民
住　　址：北縣永和市民樂街31巷6弄14號4樓
聯絡電話：（ 02 ）9299383
聯絡時間：皆可
交易物品：⑴賣精訊套裝軟體：星際航艦／價格200元。
⑵賣16位元軟體世界：富貴狗、酒艦爭霸戰、國際密探、雙人摔角、迷宮探險、幽靈戰士Ⅰ／每片40元。
⑶賣16位元軟體世界：雷虎特攻隊／50元。
註：以上皆有說明書，可議價。

姓　　名：程　　偉
住　　址：板橋市民治街68號之3四樓
聯絡電話：（ 02 ）2536798（ 02 ）3047744
聯絡時間：PM16:30～22:00
交易物品：⑴賣APPLEⅡ+主機+16K卡+磁碟機一部+Z-80卡+精訊磁片20片／價格3,000元（可議價）。
⑵日製任天堂主機+100V變壓器+搖桿+256K卡匣2塊+128K卡匣一塊／價格1,500元。
⑶雙截龍+30液晶立體眼鏡（可單買）／價格850元。

姓　　名：宋 仁 欽
住　　址：台北縣樹林鎮中山路一段115號之9
聯絡電話：（ 02 ）6811689
聯絡時間：15:00～22:00
交易物品：⑴賣SEGA MKⅡ卡匣：劍聖傳（900），未來戰士（800），心忍者（800），機車Ⅱ（400）。
⑵賣任天堂卡匣：超惑星戰記（700），沙羅曼蛇（400），1943（400），日本主機（1,500）。
⑶賣SEGA MKⅡ卡匣：衝破火網（900），藍色霹靂號（1,000）。

姓　　名：劉　千　維
住　　址：板橋市自強新村55號之1　一F
聯絡電話：(02)9672072
聯絡時間：PM7:00以後
交易物品：(1)賣幽靈戰士Ⅰ，Ⅱ，Ⅲ，春之石，陽犬號，忍者秘術，綠寶石勇士Ⅱ，……共13套17片2,500元。
(2)賣8 BIt MONITOR彩色(3,500元)，單色(1,000元)可議價。

姓　　名：陳　士　偉
住　　址：北縣永和市福和路309巷4號3F
聯絡電話：(02)9241463
聯絡時間：PM8:00～10:30
交易物品：(1)賣衝破火網錄影帶(Video Game)/價格150元。
(2)賣RAM Card＋256KB RAM可擴充至2MB(XT用)/價格2,500元(可議價)。

姓　　名：李　宗　緯
住　　址：三重市長安街48號2F
聯絡電話：(02)9723145
聯絡時間：PM7:00～9:00
交易物品：(1)賣斷WITTY MOUSE＋CARD / 價格900元。

姓　　名：張　鴻　銘
住　　址：台北縣中和市景平路91～2號3F
聯絡電話：(02)9431230
聯絡時間：週一～週五AM10:00～PM05:00
交易物品：(1)賣斷手握型讀圖機(HS－2000)，含原版Halo Dpe磁片，4,500元。

姓　　名：蘇　晉　弘
住　　址：台北縣新莊市安寧街31巷9號4F
聯絡電話：(02)9926153
聯絡時間：星期日(未週勿提買賣)
交易物品：(1)賣斷：SEGA MARKⅢ(附保證書)，議價。

姓　　名：朱　文　輝
住　　址：台北市臨沂街10巷5－5號3F
聯絡電話：(02)3968678
聯絡時間：PM8:00～9:30
交易物品：(1)賣原裝任天堂主機磁碟機＋8片磁片/4,500元，可議價。

姓　　名：黃　武　昌
住　　址：台北市信義路二段10巷3弄4號
聯絡電話：(02)3946557
聯絡時間：晚7～10點
交易物品：(1)賣斷天龍570卡(含磁片及書籍)/8,000元。

姓　　名：周　基　豐
住　　址：台北縣板橋市民有街21－4號5F
聯絡電話：(02)9529302(未週勿提買賣)
聯絡時間：晚8:00～9:00
交易物品：(1)賣任天堂＋128 K＋2本攻略本＋2本精訊電腦/價格1,500元，或用SEGA MKⅢ交換。

姓　　名：王　信　安
住　　址：台北縣三重市六張街175號
聯絡電話：(02)9823712
聯絡時間：PM6:30～9:00
交易物品：(1)欲購精訊雜誌第1、2、3、6期，每期50元。
(2)SEGA MS卡匣超級跑車議價售出或交換SEGA及任天堂卡匣。

姓　　名：蘇　東　麟
住　　址：台北縣新莊市新莊路249號
聯絡電話：(02)9941507
聯絡時間：PM10:00～12:00
交易物品：(1)賣任天堂主機(連帶附保證卡)/價格1,000元。
(2)賣任天堂卡匣及奧運搖桿(另作議價)。

姓　名：詹德源
住　址：板橋市四維路259巷53號3F
聯絡電話：(02)9581619
聯絡時間：PM6:30～10:30
交易物品：⑴賣斷Apple Z80卡、單色monitor、超級魔音卡、磁片百片，價格另議。
⑵賣斷SEGA北斗神拳、幻想空間，價格另議。

姓　名：葉佳文
住　址：新竹縣竹北鄉中正東路80巷9號
聯絡電話：(035)511239
聯絡時間：19:00～20:00
交易物品：⑴賣時空戰士＋MKⅡ晶片（鬼屋尋寶、附盒子、說明書）/價格550元（含運費），不二價。

姓　名：吳育吉
住　址：宜蘭縣五結鄉中正路2段69巷14號
聯絡電話：(039)547080
聯絡時間：每晚6:00至9:00（或用書信聯絡）
交易物品：以精訊魔法門換冰城傳奇（PC版）

姓　名：陳明德
住　址：新竹市西大路46巷15號
聯絡電話：(035)268446
聯絡時間：每晚6～10:00
交易物品：⑴賣斷超惑星戰記（日本原裝）800元。
⑵賣斷新人類（日本原裝）400元。
⑶賣斷銀河之旅（日本原裝）400元。

姓　名：曾譯緻
住　址：宜蘭縣蘇澳鎮漁港路55號
交易物品：⑴賣PC搖桿附Card，幻想空間、魔界村、冒險創作機、紅色十月號、俄羅斯六塊/1,000元。

姓　名：何憲宜
住　址：桃園郵政449號信箱
聯絡電話：來信者請留下電話
交易物品：⑴賣掌上型掃描器（HS-2000），欲售5,000元，可再議。
⑵賣CGA CARD＋RF調變器，900元，可再議。
⑶賣CITIZEN LSP-12CD印表機，3,000元～4,000元，再議。

姓　名：林旭仁
住　址：花市中美九街97號
聯絡電話：(038)226008
聯絡時間：19:00～22:00
交易物品：⑴欲購精訊電腦9～12期，每期50元（單本也可）。

姓　名：林育豐
住　址：台中縣豐原市中興路198巷30弄6號
聯絡電話：(045)269897
聯絡時間：PM7:00～10:00
交易物品：⑴賣SEGA MKⅡ主機及晶片一片/價格1,300元。

姓　名：劉坤松
住　址：桃園縣大園鄉和平村11鄰1號
聯絡電話：(03)3869268
聯絡時間：PM7:30～10:00
交易物品：⑴賣HANDY SCANNER（HS－2000）＋HALO DPE（內含三張磁片和一本英文說明書）/價格5,900元。
註：限桃園縣內。

姓　名：楊志宏
住　址：台中縣太平鄉宜欣村仁和街2巷22號
聯絡電話：(04)2786747
聯絡時間：每晚8:00～10:00
交易物品：⑴賣斷軟體世界GAME：核能戰士、燃燒的野球、惡魔城、冒險創作機、神戒、幕府將軍，來電議價。

姓　名：廖國宏
住　址：台中市南屯區豐樂里萬安街38號
聯絡電話：(04)3891162
聯絡時間：皆可(未遇請留名電話)
交易物品：⑴賣精訊8位元套裝軟體：M39、M55、M78、M80、M83、M84、M86、M87、M92、M97、M102、M119、M120、M123、M130、M141、M56/每套40元，全購620元。
⑵欲購PC Engine晶片：大爆笑、冒險世界/每片700元。

姓　名：林俊良
住　址：台中市繼光街81號
聯絡電話：(04)2222327
聯絡時間：PM8:00～9:00
交易物品：⑴賣各種日文雜誌7月～8月(附贈品)/價格每本70元。
⑵賣PC Engine晶片：冒險世界、邪聖劍、爆笑人(各800元)，魔神英雄傳(850元)。
⑶賣任天堂磁碟機＋磁片(10片)/價格2,000元。

姓　名：鄭儒聖
住　址：台中市中清路43巷1弄3號
聯絡電話：(04)2917225
聯絡時間：10:00～12:30
交易物品：⑴賣SEGA MARK Ⅲ全套主機，附保證及說明書。
⑵買SEGA MK Ⅲ卡匣赤色光彈Ⅱ 650元，時空戰士300元，異形650元。
⑶賣創世紀Ⅴ上、下(250元)，七海雄風＋潛艇爭覇戰(50元)，轟炸大隊＋星球防衛戰(100元)。

姓　名：鄭銘峰
住　址：台中市大誠街3號
聯絡電話：(04)2203339
聯絡時間：PM6:00～10:30
交易物品：⑴賣斷PC Engine主機＋R-TYPEI/價格4,200元。
⑵交換SEGA卡匣：赤色光彈Ⅱ、超級賽車。
⑶欲購SEGA 3D眼鏡及時空戰士3D/價格1,700元

姓　名：廖國宏
住　址：台中市南屯區豐樂里萬安街38號
聯絡電話：(04)3891162
聯絡時間：皆可(未遇請留名電話)
交易物品：⑴賣斷SEGA MARK Ⅲ主機＋卡匣3個＋晶片一片/2,500元。
⑵賣斷SEGA卡匣：幻想空間、悟空鬪群魔、北斗神拳/每卡300元，合購800元。
⑶賣斷任天堂主機(1,200元)＋磁碟機、磁片5片(1,800元)/3,000元。
註：⑴、⑵合購3,200元。

姓　名：賴秋君
住　址：台中市北屯區舊街二巷69號
聯絡電話：(04)2340182
聯絡時間：每日晚6:00～9:00
交易物品：⑴賣斷任天堂主機附連射搖桿一只1,200元，並送五本攻略本。
⑵賣斷NEC、PC附連射搖桿4,000元，並送精訊一本。
⑶賣斷電視遊樂雜誌16本，情報14本星際雜誌2本，每本40元，合買1,200元。
註：⑴⑵合買5,000元。

請沿虛線剪下

精訊跳蚤市場入場申請表

姓　名：＿＿＿＿　聯絡電話：＿＿＿＿

地　址：＿＿＿＿　聯絡時間：＿＿＿＿

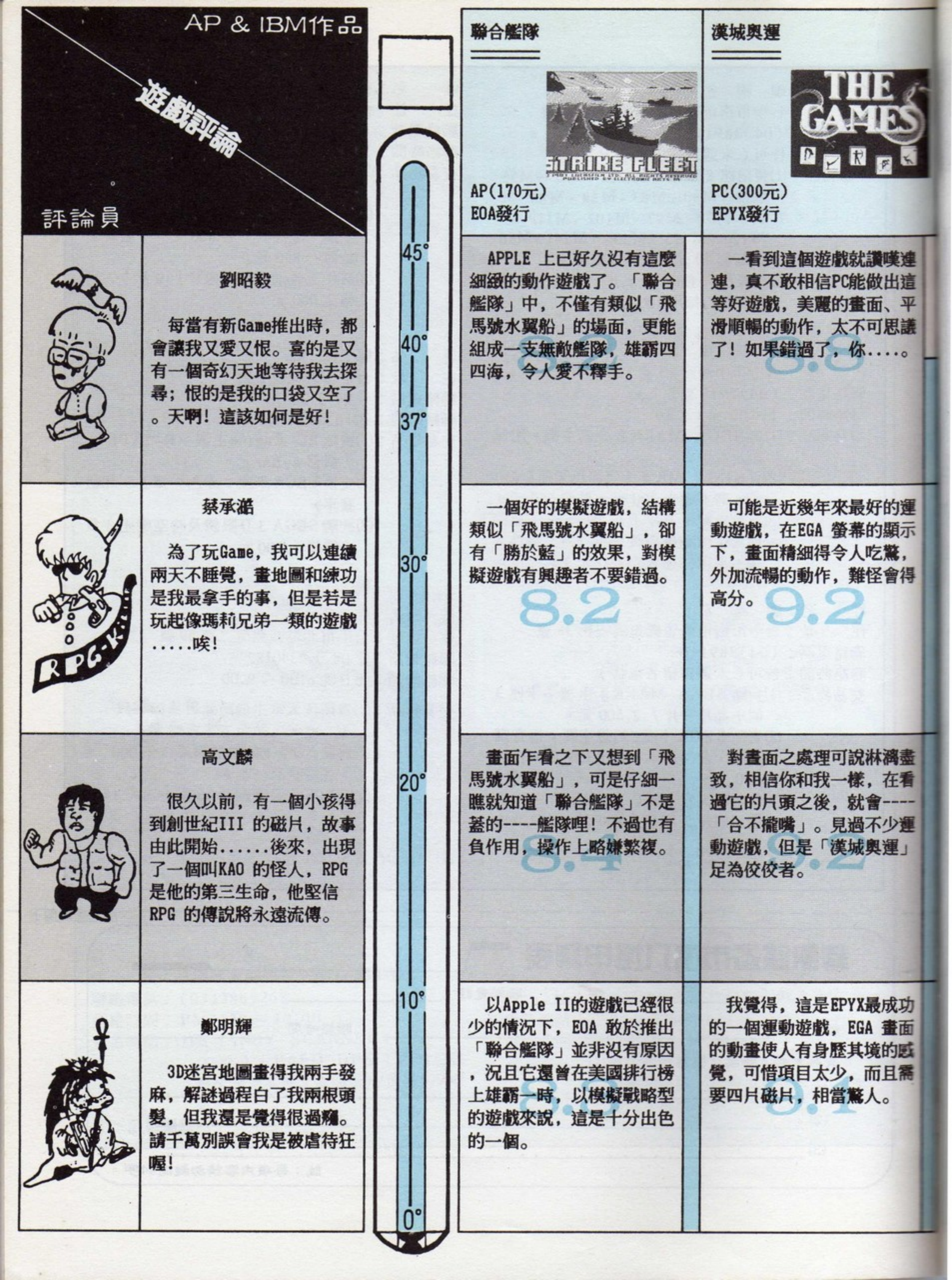
交易方式/物品/價格：

(1) ＿＿＿＿

(2) ＿＿＿＿

(3) ＿＿＿＿

註：每項內容請勿超過44字。

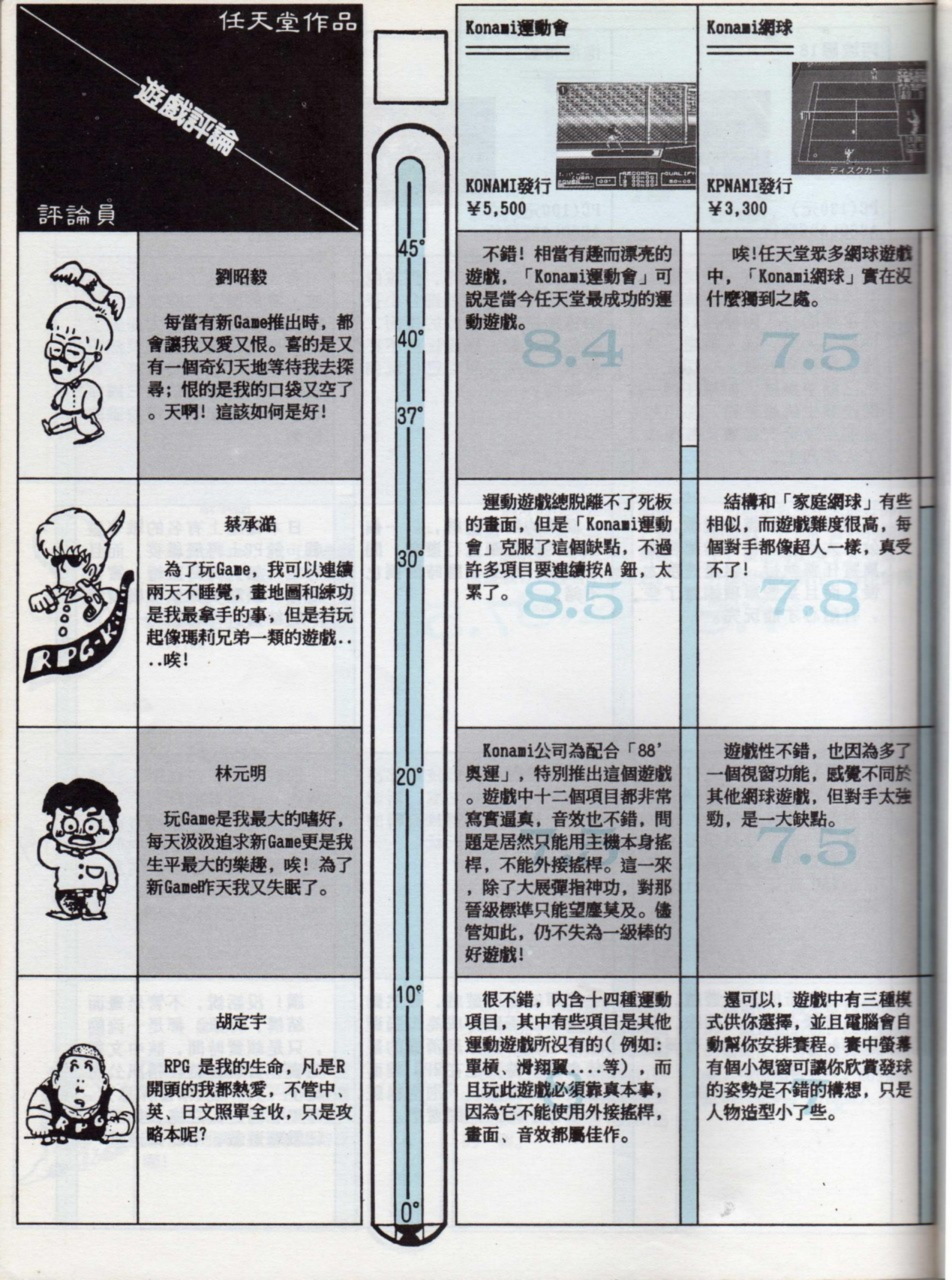


遊戲評論

AP & IBM作品

評論員	聯合艦隊 AP(170元) EOA發行	漢城奧運 PC(300元) EPYX發行
劉昭毅 每當有新Game推出時，都會讓我又愛又恨。喜的是又有一個奇幻天地等待我去探尋；恨的是我的口袋又空了。天啊！這該如何是好！	APPLE 上已好久沒有這麼細緻的動作遊戲了。「聯合艦隊」中，不僅有類似「飛馬號水翼船」的場面，更能組成一支無敵艦隊，雄霸四四海，令人愛不釋手。 8.2	一看到這個遊戲就讚嘆連連，真不敢相信PC能做出這等好遊戲，美麗的畫面、平滑順暢的動作，太不可思議了！如果錯過了，你.....。 8.8
蔡承澔 為了玩Game，我可以連續兩天不睡覺，畫地圖和練功是我最拿手的事，但是若是玩起像瑪莉兄弟一類的遊戲.....唉！	一個好的模擬遊戲，結構類似「飛馬號水翼船」，卻有「勝於藍」的效果，對模擬遊戲有興趣者不要錯過。 8.2	可能是近幾年來最好的運動遊戲，在EGA 螢幕的顯示下，畫面精細得令人吃驚，外加流暢的動作，難怪會得高分。 9.2
高文麟 很久以前，有一個小孩得到創世紀III 的磁片，故事由此開始......後來，出現了一個叫KAO 的怪人，RPG 是他的第三生命，他堅信RPG 的傳說將永遠流傳。	畫面乍看之下又想到「飛馬號水翼船」，可是仔細一瞧就知道「聯合艦隊」不是蓋的----艦隊哩！不過也有負作用，操作上略嫌繁複。 8.4	對畫面之處理可說淋漓盡致，相信你和我一樣，在看過它的片頭之後，就會----「合不攏嘴」。見過不少運動遊戲，但是「漢城奧運」足為佼佼者。 9.2
鄭明輝 3D迷宮地圖畫得我兩手發麻，解謎過程白了我兩根頭髮，但我還是覺得很過癮。請千萬別誤會我是被虐待狂喔！	以Apple II的遊戲已經很少的情況下，EOA 敢於推出「聯合艦隊」並非沒有原因，況且它還曾在美國排行榜上雄霸一時，以模擬戰略型的遊戲來說，這是十分出色的一個。 8.8	我覺得，這是EPYX最成功的一個運動遊戲，EGA 畫面的動畫使人有身歷其境的感覺，可惜項目太少，而且需要四片磁片，相當驚人。 9.4

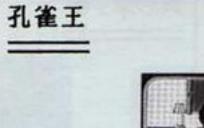
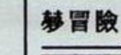
阿波羅18	泡泡精靈	三國志
  PC(130元) ACCOLADE發行	PC(100元) ACCOLADE發行	 PC(230元) KOEI發行
已往PC上總有一些模擬太空探險的Game，然而這次可是全套的！「阿波羅18號」從發射火箭、進入軌道、登陸、探測到返航，一切完全自己動手操控。如果任何一階段發生絲毫差錯，都可能提前結束這次探險，甚至成了太空烈士。	不知該怎麼形容，應該說「泡泡精靈」是最適合小孩的電腦遊戲；活潑的畫面、有趣的造型，保證玩得不亦樂乎，當然偶而自己也玩個一兩回。	有人說，玩了一回「三國志」等於讀了三國演義，我的直覺反應是----太誇張了吧！可是玩過之後，果然所言不虛。不論用兵遣將，甚至兵卒爭戰都是依據三國演義而來，是個了不得的戰略遊戲。
模擬登月計畫的遊戲，共分八大部份，每部份都根據真實任務執行，但是速度太慢，而且某些單項困難了些，有耐心才能玩完。	簡單的動作遊戲，以一個吹泡泡的精靈進行遊戲，閒著沒事，拿來消磨時間倒也不錯。 7.5	日本電腦上有名的戰爭遊戲，於PC上再展雄姿，而且可以八個人同時進行，實在很棒，以歷史背景加模擬戰爭的結構，一句話----棒！
記得以前Apple 上有個太空梭，不過「阿波羅18」的功力遠非昔日舊Game可比，進行「一套」登月任務不容易，而且模擬得很傳神，各位，KAO 先走一步，月球見囉。	基本構想和處理技巧都没有特別值得一提之處，話說回來，畢竟是個還算流暢的遊，無聊時可以玩玩。	前些日子正在復習「三國演義」，這會就看到「三國志」上場，嗯！是個有深度，令人一看就愛不釋手的遊戲，喜歡戰略遊戲的朋友，不可不玩「三國志」。
十分新奇的模擬遊戲，藉此機會深入外太空探險，而且EGA 畫面很不錯，有興趣的人可以試試。 8.1	簡單的動作遊戲，雖然動作遊戲並不適合成為電腦遊戲的主流，但卻是消遣的最佳良伴；整天泡在RPG 裡面也實在太累了，「泡泡精靈」是個不錯的休閒遊戲。	讚！没話說，不管是畫面結構、背景，都是一流的，只是頗費時間，該中文說明書作者就曾待在精訊公司玩了一天一夜(未曾休息)，可見它的迷人之處，如果要玩戰略遊戲，不能錯過哦！



遊戲評論

任天堂作品

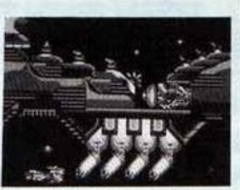
評論員	Konami運動會 KONAMI發行 ¥5,500	Konami網球 KPNAMI發行 ¥3,300
劉昭毅 每當有新Game推出時，都會讓我又愛又恨。喜的是又有一個奇幻天地等待我去探尋；恨的是我的口袋又空了。天啊！這該如何是好！	不錯！相當有趣而漂亮的遊戲，「Konami運動會」可說是當今任天堂最成功的運動遊戲。 8.4	唉!任天堂眾多網球遊戲中，「Konami網球」實在沒什麼獨到之處。 7.5
蔡承澔 為了玩Game，我可以連續兩天不睡覺，畫地圖和練功是我最拿手的事，但是若玩起像瑪莉兄弟一類的遊戲....唉!	運動遊戲總脫離不了死板的畫面，但是「Konami運動會」克服了這個缺點，不過許多項目要連續按A 鈕，太累了。 8.5	結構和「家庭網球」有些相似，而遊戲難度很高，每個對手都像超人一樣，真受不了! 7.8
林元明 玩Game是我最大的嗜好，每天汲汲追求新Game更是我生平最大的樂趣，唉！為了新Game昨天我又失眠了。	Konami公司為配合「88’奥運」，特別推出這個遊戲。遊戲中十二個項目都非常寫實逼真，音效也不錯，問題是居然只能用主機本身搖桿，不能外接搖桿。這一來，除了大展彈指神功，對那晉級標準只能望塵莫及。儘管如此，仍不失為一級棒的好遊戲!	遊戲性不錯，也因為多了一個視窗功能，感覺不同於其他網球遊戲，但對手太強勁，是一大缺點。 7.5
胡定宇 RPG 是我的生命，凡是R開頭的我都熱愛，不管中、英、日文照單全收，只是攻略本呢?	很不錯，內含十四種運動項目，其中有些項目是其他運動遊戲所沒有的(例如:單槓、滑翔翼....等)，而且玩此遊戲必須靠真本事，因為它不能使用外接搖桿，畫面、音效都屬佳作。	還可以，遊戲中有三種模式供你選擇，並且電腦會自動幫你安排賽程。賽中螢幕有個小視窗可讓你欣賞發球的姿勢是不錯的構想，只是人物造型小了些。

崩壞的魔塔	孔雀王	夢冒險
 PONY發行 ¥3,000	 PONY發行 ¥5,800	  NAMCOT發行 ¥4,900
看起來像「惡魔城」，是個典型動作遊戲，不過難度似乎高了一些，蠻有挑戰性的！ 7.8	和SEGA同步發行的半文字、半動作類遊戲，畫面音效都屬上乘，同時容易上手，只是文字偏多，讓人頭痛。 8	通常我都把文字遊戲丟置一旁，沒辦法，誰叫我是日文盲！可是「夢冒險」令我嘖嘆不已，真懷疑任天堂怎麼會有如此優美的旋律？若非文字隔閡，我會玩上三天三夜。
乍看，還以為是「惡魔城」，玩過才知道音效、畫面結構都不如它有趣，要不是解謎過程和不錯的RPG 性質，大概不會去玩。	相同取材內容，任天堂版的「孔雀王」居然是純文字遊戲，受文字影響，一直玩不完。 8	把完整的畫面畫分為二是很特別的構想，遊戲前的那段音樂也頗動聽，可惜的是受限於文字，無法深入。 8.2
遊戲背景類似「惡魔城」，極度無聊時，藉以殺殺時間而已。 6.5	和漫畫「孔雀王」相比，內容做了大幅修改，除了保留一些主要人物和孔雀的武功、咒法外，其餘都經設計小組改編。主角造型、背景及音樂遠不如SEGA。 7	算是小品文的童話文字遊戲，雖然內容不十分出色，音樂卻令人耳目一新；評價7.8 分，音樂就獨佔7分。 7.8
簡直是「惡魔城一代」的盜版，沒什麼特別，感覺像多年前的作品，無聊的話，將就一下。 6	很爛，期待許久，卻是這等下場，真的很怒。無論畫面、音效或是動作都令人難以接受，不如去玩SEGA版。 5	太棒了，沒想到任天堂也能有這麼棒的音效，雖然是文字遊戲，但可玩性很高，操作很方便，相信在美妙的音樂下更能提高你的興趣。

SEGA & PC ENGINE

遊戲評論

評論員	異形彈子檯 NAXAT發行 ¥5,200	魔境傳說 VICTORY MUSIC發行 ¥5,200
李培民 每天都接到無數通電話詢問Game的問題，上至有無新Game下至如何過關。為此，天天追尋新Game，探究舊Game，玩Game真是既快樂又痛苦！	在電視遊樂器上設計彈子檯遊戲本來就不是一件容易討好的事，不過本遊戲能把握創意，以異形為背景，創造一個很詭異的彈子檯世界。多樣的變化和恰好的難易設定，很適合各階層玩者。	漂亮的畫面、水準以上的背景音樂以及不徐不緩的遊戲節奏，可以稱得上是PC--ENGINE 近半年來最成功的遊戲。尤其是當主角的能量全滿，揮出斧頭擊中敵人的一刻，心中的快意令人回味無窮。
蔡承澔 為了玩Game，我可以連續兩天不睡覺，畫地圖和練功是我最拿手的事，但是若玩起像瑪莉兄弟一類的遊戲....唉！	各種不同的加分關和檯上變化，豐富了一個單純的遊戲，恐怖的背景音樂是其特色，不過，遊戲似乎太簡單，第一次玩就得了數千分。	棒！不論是音效或畫面都是一流的，不但每一關畫面各具特色，而且敵人的動作更是說不出的好，過程相當緊張，是難得的好Game 。
林元明 玩Game是我最大的嗜好，每天汲汲追求新Game更是我生平最大的樂趣，唉！為了新Game昨天我又失眠了。	突破傳統的異形生物彈子檯遊戲，恐怖惡心的畫面，千變萬化的加分方式，再配合AV增幅器的立體音效，可說是一個聲光俱佳的電腦彈子檯遊戲。	日本勝利音樂產業公司的PC-ENGINE 軟體處女作，無論人物造型、背景音樂、遊戲性都突破以往PC-ENGINE之遊戲軟體。有大型電玩的風格與水準。
徐政棠 除了運動類的以外，我愛所有的Game，更愛它們的音樂，只要是音效正點，都能夠讓我陶醉其中，對不起，我忍不住又要......。	將各類異形怪物放入流行市面的"PIN-BALL"，效果的確不同凡響！「異形彈子檯」除了造型巨大、畫面生動外，最大的特色更在於彈子檯上的變化繁多，令人百玩不厭。	正點！目前市面上的軟體還沒有能夠作出像這種風格明快、操作簡易的動作遊戲。將攻擊力以儲存方式加以集中的構想雖然類似R-TYPE，但是由於畫面處理得當，反而使人有耳目一新之感。

孔雀王 SEGA發行 ¥5,800	R-TYPE  SEGA發行 ¥5,800	雙截龍  SEGA發行 ¥5,500
SEGA版的「孔雀王」無論在音效、造型以及設計觀念上都遠勝同期推出的任天堂版。遊戲雖然有一半強的動作成份，但其日文比例佔得相當多，這也足以使日文盲的玩者大傷腦筋了。	SEGA以4M的大容量將八關的R-TYPE擠成一個卡匣，但由於先天上硬體的不足，只有令人搖頭與嘆氣，不禁要期盼MK V也能推出R-TYPE。唯一稱得上水準的是音效。	比任天堂版好多了，然而想與大型電玩版比較，還差那麼一大段。兩人同時進行、具FM音源的音效是其優點，但人物造型和任天堂一樣矮矮胖胖，看起來就像「雙截蟲」。
將「孔雀王」搬上遊樂器實在太有趣了，咒文、氣功使遊戲生動化，但卻不困難，兩個小時就可以玩完，用到4M好像太多了。	雖然PC-ENGINE 的R-TYPE做得並不好，SEGA版的更爛；畫面閃爍、嚴重延遲、背景消失，使這大型電玩中的極品成了垃圾，這大概是製作小組不熟習SEGA的緣故。	第一眼看到這個遊戲，誤以為是任天堂的，人物造型完全沒變，只有動作增加了，而人物的某些動作相當難弄，使人有一種操作不良的感覺。
改編自暢銷漫畫的創新動作RPG ，舉凡畫面、FM音源及遊戲方式皆較任天堂為佳，亦為SEGA公司新近推出軟體中水準較高的。	即使號稱4M大容量，八關全部一氣呵成，可是畫面慘不忍睹，嚴重閃爍、縮水，簡直是一堆垃圾，只有FM音源尚保留原著。	比任天堂版更忠於大型電玩版，人物與背景的色調有SEGA之傳統風味，但閃爍現象和R-TYPE不相上下，SEGA近期最差勁軟體之一。
集文字和動作性遊戲而成的RPG ，「孔雀王」所呈現的是另一種嶄新的風貌。由於「孔雀王」在卡通漫畫均享譽盛名，所以設計小組並不採用原作情節而另闢故事，也是可圈可點之處。	受不了！雖然早在SEGA宣佈即將出R-TYPE時，就預料無法與PC-ENGINE 相比，訝異的是竟然差到這種程度。造型縮小刪減，背景自動消失以及畫面嚴重閃爍都是不可容忍。此項分數是看在音效份上而給的，至於畫面則零分。	人物造型縮小倒也罷了，怎麼連手腳也變短，使得攻擊範圍大幅縮減？大型電玩中的保命絕招幾乎失效．而必須另找其他方法。此外，遊戲的進行速度也實在太快了。

親愛的精訊之友，感謝您對精訊產品的愛護與支持
歡迎您就近向本公司各地特約經銷店洽購！

宜蘭市

西後街
- 協長電腦 351766

羅東鎮

民生路
- 大眾電腦 541968

基隆市

忠三路
- 安可電腦 270290

臺北市

中華商場
- 新音電腦 3316243
- 標緻電腦 3110902
- 慶督電腦 3312370
- 裕豐電腦 3821568
- 眾利電腦 3122478
- 翼翔電腦 3811407

光華商場
- 永昌電腦 3927547
- 慧盛電腦 3310702
- 崇時電腦 3963736
- 萬德福電腦 7217979
- 小精靈電腦 3941452
- 科技電腦 3941693
- 來欣電腦 3965781
- 舜偉電腦 3927367
- 至誠電腦 3913875
- 美登電腦 7211443

信義路三段
- 百益電腦 7097603
- 世暐電腦 7023526

八德路四段
- 泰電腦 7651461

敦化南路
- 松岡電腦 7082125
- 敦南新學友 7007000

羅斯福路二段
- 羅林電腦 3944812

士林文林路
- 來來電腦 8344245
- 易智電腦 8817040

天母東路
- 天母新學友 8716333

北投石牌路
- 廣訊電腦 8221411

北投尊賢路
- 余昇電腦 8223762

永康街
- 新生行 3218464

重慶南路一段
- 天龍書局 3315164
- 佳德電腦 3616235

重慶北路三段
- 新文行 5944621

西寧南路萬年大樓
- 尖端書局 3117627

和平東路三段
- 139禮品世界 7324596

重新路二段
- 天台資訊 9725247

永和市

福和路
- 林銘電腦 9294575
- 雙和電腦 9285739

中和市

興南路
- 漢琦電腦 9410955

板橋市

館前東路
- 佳智電腦 9593059

新店市

三民路
- 世代模型社 9119507

桃園市

中山路
- 亞細亞電腦 3362147

中壢市

元化路
- 華士電腦 4250863

中平路
- 亞細亞電腦 4252168

新竹市

武昌街
- 民生電腦 255430

台中市

中山路
- 邁克電腦 2238540

彰化市

成功路
- 傑能電腦 2238175

民生路
- 彰辰電腦 241787

嘉義市

中山路
- 茂林電腦 2275382

民國路
- 台大電腦 2241389

台南市

北門路一段
- 忠大 2241795

高雄市

建國二路
- 宏訊電腦 2614713
- 效能電腦 2729321

鼎山街
- 雄亞電腦 3869464

大順二路
- 智偉電腦 3829428

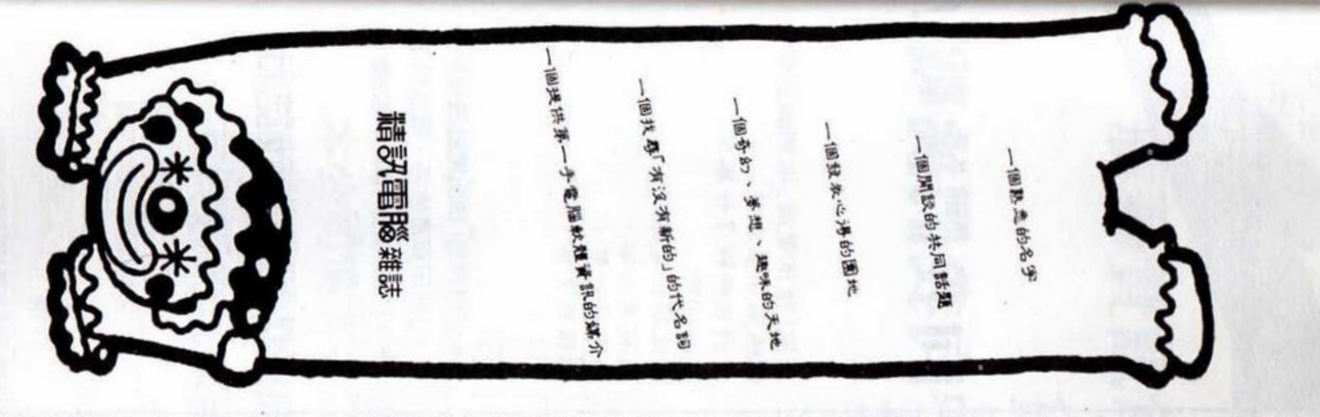
鳳山市

合作街
- 國陽電腦 7463866

花蓮市

新港街
- 新風電腦 336007

全國各大電腦資訊廣場



98-04-43-04

◎存款後由郵局掣給正式收據爲憑，本單不作收據用◎
帳戶本人存款此聯不必填寫，但請勿撕開。

郵政劃撥儲金存款通知單

收款人	帳號 07972348	帳號未滿八位數者，帳號前空格請填0。
	戶名 精訊資訊有限公司	

新臺幣：

（請用壹、貳、叁、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字）

寄款人		經辦局郵戳
姓名		
住址	（郵遞區號）	
電話		

本聯經劃撥中心登帳後寄交帳戶

手續費	次	元

主管：

經辦員：

局號：　　　　收據號碼：

郵政劃撥儲金存款單

收款人	帳號 07972348	收受局郵戳
	戶名 精訊資訊有限公司	

新臺幣：

（請用壹、貳、叁、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字）

經辦局郵戳	寄款人	
	姓名	
	住址	（郵遞區號）
	電話	

主管：

經辦員：

虛線內備機器印證用請勿填寫。

經辦局號	帳號	日期	存款金額
登帳編號		工作站號	

手續費	次	元

本聯由劃撥中心存查

(25張)700,000本76. 3. 245×130mm
(60P.模)　(東宜)　保管五年

請注意：一、帳號、戶名及寄款人姓名住址請詳細填明，以免誤寄。二、抵付交換票據之存款，務請於交換前一天存入，必要時，可請存款局先以電話通知劃撥中心局，惟長途電話費由存款人負擔。如因電話故障等原因無法及時通知者，應由存款人自行負責。

向我們挑戰！

看完「精訊電腦」本期的引介後，
你瞭解了多少？
贊同或存疑了什麼？
您的回響，
將使精訊電腦——
走在更尖端，
看得更完整，
編輯更充實！

- 來信請寄「精訊電腦編輯部」，並註明真實姓名、電話和住址。
- 本刊擁有摘要與修改來信之權。

精訊電腦雜誌社

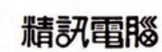
請存款人注意

一、如須限時存款請於存款單上貼足「限時專送」資費郵票。

二、每筆存款至少須在新臺幣一元以上但存款尾數不在此限。

三、本存款誤寫請另換存款單填寫。

四、本存款單不得附寄其他文件。





請在需要的項目方格內打鈎：

- 我是□新訂戶 □續訂戶(電腦編號　　　　)，訂閱「精訊電腦」月刊　年，自　期起至　期止，掛號投遞(每期另加郵費15元)□是 □否，總價　元。
- 新訂戶介紹人：姓名 ______
  會員編號 ______
- 我□是會員(會員證編號　　　　)□非會員，欲購買：
  (請註明產品名稱、編號、購買數量及總價)

(一)中文說明書 ______

(二)套裝軟體 ______

(三)磁片裝軟體 ______

(四)其它 ______

※此欄係備寄款人與帳戶通訊之用，惟所作附言應以關於該次劃撥事項為限。